کورل ڈرا 11

از

سید اعجاز علی شاہ

www.urdupages.com

Download & PDF BY

شاہ معین الدین

www.urdukitabain.blogspot.com

یہ کتاب پی۔ڈی۔ایف میں آپ کے لیے

www.urdukitabain.blogspot.com

کی جانب سے پیش کی جارہی ہے۔ ہر قسم کی اردو کتابیں، اردو ناول، اردو ہسٹری بکس، اردو کمپیوٹر بکس، اردو اسلامک بکس، اردو سیلف ہیلپ بکس، انگلش گرو بکس اور دیگر اردو بکس ڈاؤنلوڈ کرنے کے لیے

وزٹ کیجیے۔

www.urdukitabain.blogspot.com

نوٹ: یہاں پر آپ نئی اردو کتب کی فرمائش بھی کر سکتے ہیں

urdukitabain@gmail.com



BY



www.urdukitabain.com

COPY RIGHTS : WWW.URDUPAGES.COM

Class 1

بسم اللہ الرحمن الرحیم

By: S.Ejaz Ali Shah
Copy Rights: www.urdupages.com
syedejaz2005@hotmail.com





السلام علیکم و رحمۃ اللہ وبرکۃ!!!!!

امید ہے تمام اہلیان اردو پیجز ڈاٹ کام خیریت و عافیت کے ساتھ زندگی گزار رہے ہوں گے. آج یکم اگست کو میں کورل ڈرا کی کلاس شروع کر رہا ہوں امید ہے قارئین حاضری ضرور کریں گے. کورل ڈرا ایک ایسا سافٹ ویئر ہے جو پرنٹنگ پریس میں بہت زیادہ استعمال ہوتا ہے. ایڈوب فوٹو شاپ کی طرح یہ سافٹ ویئر بھی بہت ایڈوانس ہے اور اس کو سیکھنا بہت ضروری ہے. اس کی خاص بات یہ ہے کہ اس میں کلر کنفگریشن کا سسٹم بہت ہی معیاری ہے یعنی آپ لوگ بہت ہی خوبصورت رنگوں کی مدد سے ایک چیز کو خوبصورتی دے سکتے ہیں. اس کے علاوہ اس کی خاص بات یہ ہے کہ کسی بھی آبجیکٹ کو اگر حد سے زیادہ بھی قریب کیا جائے تو پھر آپ لوگ یہ دیکھ کر حیران ہو جائیں گے کہ ایک پکسل نظر نہیں آتا. یہی وجہ ہے کہ ہم جب پرنٹ اس پروگرام کے ذریعے نکالتے ہیں تو پھر بہت ہی صاف ہوتی ہے. یہ پروگرام ویکٹر گرافکس (Vector Graphics) پر مبنی ہے اور یہی وجہ ہے کہ اس میں گرافکس بہت ہی معیاری قسم کی بنائی جاتی ہیں. اس کے علاوہ آپ فری پوائنٹ پر کسی بھی چیز کو حرکت دے سکتے ہیں.

کورل ڈرا 11

کورل ڈرا کا یہ ورژن بہت ہی بہترین ہے کیوں کہ ایک تو یہ زیادہ سائز کا نہیں اور دوسری بات یہ ہے کہ یہ 12 & 10 ورژنز سے بالکل ملتا جلتا ہے. اسی لئے میں نے اس کا کورس شروع کرایا ہے. انشاءاللہ میری پوری کوشش ہے کہ آپ لوگوں کو ایک ایک ٹول کے بارے میں تفصیل سے بتاوں. شروع شروع میں بنیادی ٹولز پر بات ہوگی انشاءاللہ جس طرح ہم آگے آگے بڑھتے رہیں گے تو ہمیں مشکل سے مشکل چیز بھی سمجھ میں آ سکتی ہے لیکن بنیادی چیزوں کا علم بہت ضروری ہے.

یہ سافٹ ویئر کہاں سے مل سکتا ہے؟

کورل ڈرا تو تقریباً ہر جگہ پر دستیاب ہے اور یہ آپ لوگوں کو با آسانی مل سکتا ہے. اس کے علاوہ آپ لوگ کورل ڈرا کی ویب سائٹ سے بھی اس کو ڈاون لوڈ کر سکتے ہیں لیکن ٹرائل ورژن ہوگا. بہر حال مجھے امید ہے کہ آپ لوگ اس کو با آسانی انسٹال کر لیں گے.

ویب سائٹ یہ ہے: www.corel.com

:Minimum System Requirements

پروسیسر سپیڈ: 200 Mhz or Above

ہارڈ ڈرائیو سپیس: 2 GB

میموری: 64 MB

کچھ کورس کے بارے میں:

میری پوری کوشش رہے گی کہ آپ لوگوں کو اچھے طریقے سے سمجھاوں اور آپ لوگوں سے درخواست ہے کہ آپ لوگ زیادہ سے زیادہ کلاس میں حاضر رہا کریں تا کہ میں اس یقین کے ساتھ کام کروں کہ کوئی تو اس سے فائدہ اٹھا رہا ہے لیکن اگر آپ لوگ دلچسپی نہ لیں تو پھر میں بھی شاید اچھے طریقے سے نہ سمجھا سکوں کیوں کہ اتنی محنت کے باوجود اگر کوئی فائدہ نہ اٹھائے تو پھر میں اپنا وقت کیوں ضائع کروں.

امتحان:

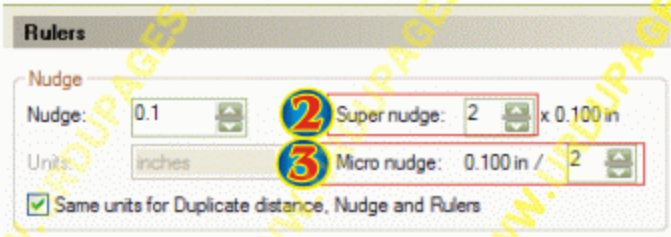
میں انشاءاللہ ساتھ ساتھ امتحان بھی لیا کروں گا. اور امتحان کا طریقہ اس طرح ہوگا کہ میں ایک ڈیزائن آپ لوگوں کی خدمت میں پوسٹ کروں گا آپ لوگ اسی طرح کا خود بنائیں گے پھر انشاءاللہ پول کے ذریعے مقابلہ کرایا جائے گا کہ کس کا خوبصورت ہے.

آیئے کلاس شروع کرتے ہیں اللہ کا پاک نام لے کر

www.urdukitabain.blogspot.com

:Super Nudge 2

یہ Nudge کی Value کا ڈبل ہوتا ہے یعنی 2 X Nudge(Value) ہوتا ہے.اس کا طریقہ یہ ہے کہ آپ لوگ آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں پھر Shift + Arrow key کو دبایئے.آبجیکٹ ڈبل فاصلے پر Move ہوگا.

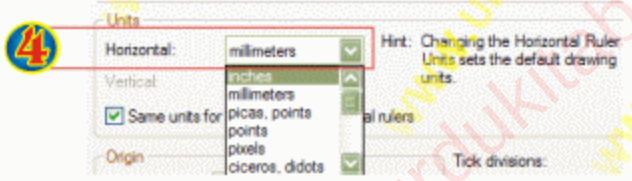


:Micro Nudge 3

یہ Nudge سے ڈبل کم ہوتا ہے یعنی Nudge(Value)/2 ہوتا ہے.اس کا طریقہ بھی وہی ہے بس آپ لوگ آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے بعد Control + Arrow key دبایئے اور کسی بھی سمت اس کو لے جایئے.

:Units 4

Ruler کو اپنی مرضی سے سیٹ کرنے کیلئے آپ لوگ Units کو بدل سکتے ہیں مثلاً Inches, Centimeters, Meters, Millimeters, Points وغیرہ.ہمارا کام زیادہ تر Inches , Centimeters, Meters, Millimeters میں ہوتا ہے اس لئے باقی کی فکر ہمیں نہیں کرنی چاہیے.(نوٹ: بڑی چیز کیلئے ہم لوگ Inches and Meters کا استعمال کریں گے اور چھوٹی چیزوں کیلئے ہم لوگ Centimeters and Millimeters کا استعمال کریں گے.





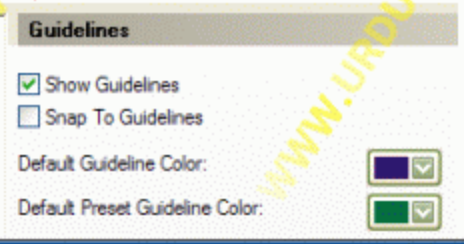
:Guidelines

کسی بھی چیز کو ایکوریٹ (Accurate) بنانے کیلئے ہمیں Guidelines کا استعمال کرنا پڑتا ہے.اس کی مدد سے ہم لوگ لمبائی و چوڑائی کے ساتھ پوزیشن بھی صحیح طریقے سے کسی چیز کی رکھ سکتے ہیں.گائیڈ لائنز کا بہت زیادہ فائدہ ہے.



Guidelines کو کس طرح سیٹ کیا جاتا ہے:

آپ لوگ View میں جا کر Guideline setup پر کلک کریں.پھر آپ کے سامنے یہ آپشنز آئیں گے.





:Show Guidelines 1

اس پر جب آپ لوگ چیک کو سلیکٹ کریں گے تو پھر آپ کیلئے ممکن ہوگا کہ یہ نظر آئیں بصورت دیگر نظر نہیں آئیں گے. اس کا شارٹ کٹ موجود ہے View کے اندر

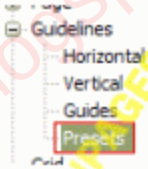
:Snap to Guidelines 2

اس کی مثال بھی وہی Snap to Grid والی ہے اور اس کا شارٹ کٹ بھی View میں موجود ہے



:Default Guidlines color 3

سکرین پر جو Guidlines نظر آتی ہیں ان کا کلر یہاں پر بدل سکتا ہے.

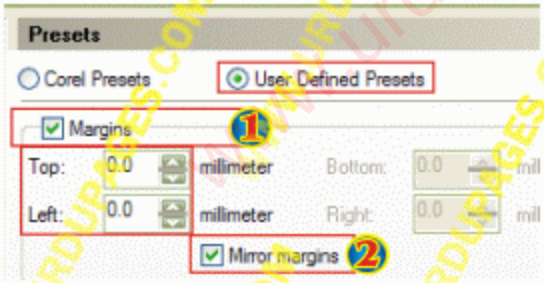


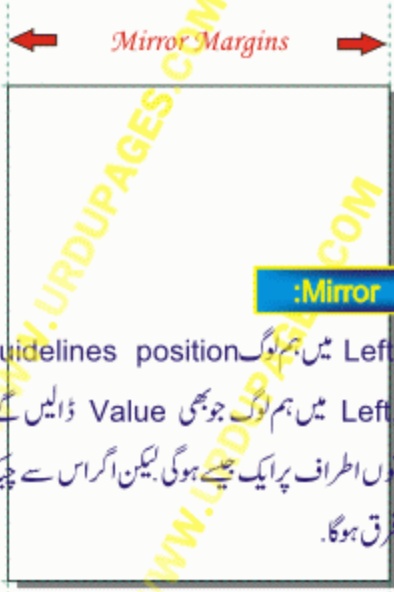
:Presets

اس ٹول کا ذکر کرنا بھی ضرور تھا.

:Margins 1

اس کی مدد سے ہم لوگ Margins سیٹ کر سکتے ہیں یعنی A4 سائز پیپر کے Borders پر ہم لوگ اس کے ذریعے Guidlines کو سیٹ کر سکتے ہیں جیسے آپ لوگوں نے دیکھا تصویر میں اس کے علاوہ ہر سائز کے Page کی سیٹنگ ہو سکتی ہے.



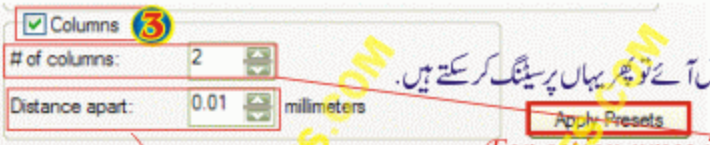


:Mirror margins 2

Left, Top میں ہم لوگ Guidelines position سیٹ کر سکتے ہیں.

Left, Top میں ہم لوگ جو بھی Value ڈالیں گے تو اس آپشن کو سلیکٹ کرنے کی وجہ سے خود بخود Right, Bottom میں سیٹنگ ہو گی یعنی دونوں اطراف پر ایک جیسے ہو گی لیکن اگر اس سے چیک کو ہٹایا جائے تو پھر ہمیں سب کچھ اپنی مرضی سے کرنا ہو گا یعنی دونوں اطراف پر Margins میں فرق ہو گا.

WWW.URDUPAGES.COM
urdukitabain.blogspot.com



Columns 3:

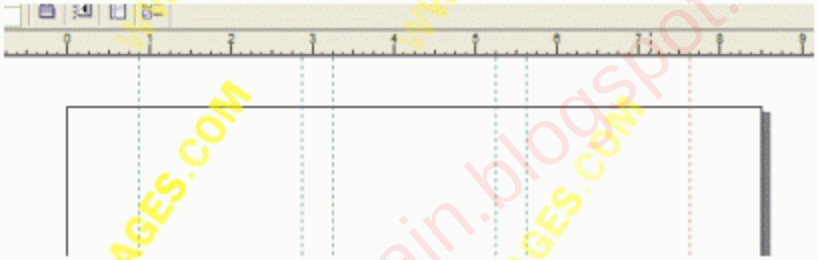
اگر بالفرض آپ لوگوں کو درمیان میں Columns کی ضرورت پیش آئے تو پھر یہاں پر سیٹنگ کر سکتے ہیں.

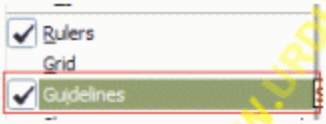
of Columns

یعنی Numbers of Columns . آپ کو جتنے Columns چاہیے وہ یہاں پر آپ سیٹ کر سکتے ہیں.

Distance apart:

Columns کے درمیان کتنا فاصلہ ہونا چاہیے یہ آپ لوگ سیٹ کر سکتے ہیں.



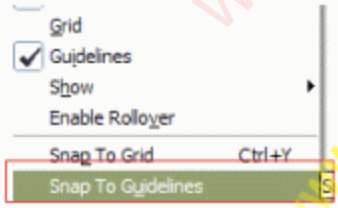


Guidelines کو کس طرح سکرین پر لایا اور ختم کیا جاتا ہے:

آپ لوگ View میں جا کر Guidelines کو سلیکٹ کریں. اگر ختم کرنا ہو تو پھر دوبارہ چیک کو ختم کر دیں.

Snap to Guidelines:

اگر آپ لوگوں نے Guidelines پر کام کرنا ہو تو پھر Snap to Guidelines پر چیک مارک کو سلیکٹ کریں بصورت دیگر ختم کر دے تاکہ Snapping نہ ہو.



انشاءاللہ اس کے بارے میں تفصیل سے ہم لوگ چوتھی کلاس میں پڑھیں گے کہ یہ کس طرح سیٹ کیے جاتے ہیں.

تو یہ تھی آج کی کلاس، انشاءاللہ چوتھی کلاس میں ہم لوگ عملی میدان میں کام کریں گے.

www.urdukitabain.blogspot.com

1

بسم اللہ الرحمٰن الرحیم

السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکتہ!!!

امید کی جاتی ہے کہ آپ لوگ کلاس میں پابندی کے ساتھ حاضری دیں گے. جو ممبرز غیر حاضر رہے ان کو اطلاع دی جاتی ہے کہ وہ جلدی سے کلاس میں حاضری دیں بصورت دیگر ان کو باہر دھوپ میں کھڑا کر دیا جائے گا (مسکراتے ہوئے کیوں کہ میں خود دھوپ میں کھڑا ہو سکتا ہوں دوسروں کو نہیں کر سکتا انٹرنیٹ پر).

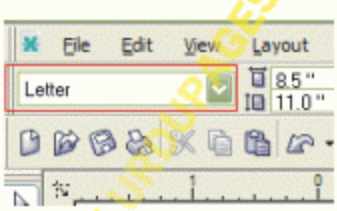
چلو آج ہم نیا سبق شروع کرتے ہیں اور اس کیلئے ہمیں عملی میدان میں اترنا پڑے گا. چلو لائن بناؤ! کلاس سے باہر نکلو!

اللہ کے فضل سے ہم لوگ اب چوتھی کلاس میں داخل ہو چکے ہیں. ایڈمن بھائی نے اب کورل کی فائلز اپ لوڈ کرنے کا آپشن بھی ڈال دیا ہے. انشاء اللہ جو کام میں کروں گا وہ یہاں پر کورل فارمیٹ میں اپ لوڈ کیا کروں گا تا کہ آپ لوگوں کیلئے آسانی ہو.

اللہ کے نام سے شروع کرتے ہیں:

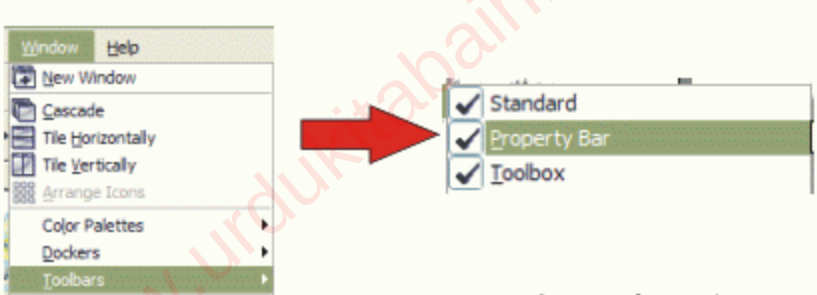
Page کس طرح سیٹ کیا جاتا ہے؟

پیج کو سیٹ کرنے کیلئے ہمارے پاس بہت اختیارات (Options) ہیں. By Default جب ہم لوگ کورل ڈرا کھولتے ہیں تو پھر اس کی سیٹنگ Letter میں ہوتی ہے. لیکن ہم لوگ اپنی مرضی سے بھی سیٹ کر سکتے ہیں.



Property bar:

اس ٹول کے ذریعے ہم لوگ پیج سیٹنگ کر سکتے ہیں. اگر بالفرض یہ سکرین پر نہ ہو تو پھر اس کو لانے کیلئے آپ لوگ یہاں پر جایئے.



یہ سکرین پر آ گیا ہے اور اب اس کو اپنی مرضی سے سیٹ کریں.



Paper type / Size:

یہاں پر ہم لوگ دو طریقے سے سیٹنگ کر سکتے ہیں.

Paper type (1):

اس سے مراد وہ پیپرز ہیں جو فکس سائز کے ہیں اور بین الاقوامی (International) طور پر ہر جگہ دستیاب ہیں. مثال کے طور پر A4,A3,A2 اور اس کے علاوہ Envelope وغیرہ. اس میں سیٹنگ کی ضرورت سائز کے لحاظ سے پیش نہیں آتی. ہاں اگر آپ نے مختلف میڈیا پر پرنٹنگ کرنی ہے تو پھر آپ کسی بھی ایک آپشن کو سیٹ کر سکتے ہیں.

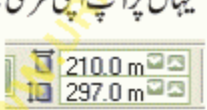


Custom (2)

اس میں آپ لوگ اپنی مرضی کی سیٹنگ کر سکتے ہیں.

Paper width & height:

یہاں پر آپ اپنی مرضی سے سائز دے سکتے ہیں. یہ سیٹنگ تبدیل کرنے سے کسٹم سیٹنگ خود بخود ہو جائے گی.





Portrait & Landscape:

یہ پیج سیٹنگ کیلئے ہیں اور آپ اس طرح پیج کو سیٹ کر سکتے ہیں. تصویر میں ملاحظہ ہو:







Draw units:



یہاں پر یونٹس چینج ہوتے ہیں اور اس کے بارے میں ہم لوگ تفصیل سے پڑھ چکے ہیں.

اس کے علاوہ کچھ چیز ہم پڑھ چکے ہیں. یہاں پر ان کے شارٹ کٹس ہیں مثلاً Snap to grid وغیرہ.



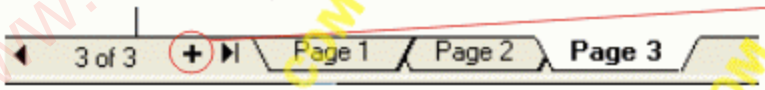
Pages کس طرح Add کیے جاتے ہیں؟

آپ لوگ سکرین پر یہ جگہ ملاحظہ کریں.



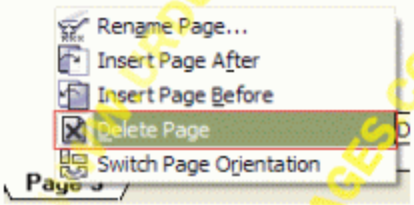
ایک سے زیادہ پیجز پر کام کرنے کیلئے آپ لوگ پیجز ڈال سکتے ہیں.

یہاں پر کلک کرتے رہا کریں اور پیجز زیادہ کرتے رہا کریں. پھر جس پیج پر کام کرنا ہو اس پر کلک کریں.



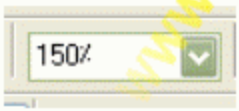
Pages کس طرح Remove کیے جاتے ہیں؟

جو پیج ختم کرنا ہو اس پر Right Click کریں اور یہ آپشن سلیکٹ کریں.



Zoom:

یہاں پر Zoom کو سیٹ کیا جا سکتا ہے اگر قریب یا دور کرنے کی ضرورت پیش ہو لیکن Wheel Mouse میں یہ آسانی ہے کہ آپ لوگ Scroll button سے Zoom in & Zoom out کر سکتے ہیں.





اب آتے ہیں بنیادی ٹولز کی طرف:


:Pick Tool

یہ کسی بھی لائن یا لکھائی وغیرہ کو سلیکٹ کرنے کیلئے استعمال ہوتا ہے.


:FreeHand Tool

سب سے زیادہ کام اس پر ہوتا ہے. آپ لوگ اس کے ذریعے Line, Curve اور دیگر چیزیں بنا سکتے ہیں. آپ کے پاس دو طریقے ہیں.

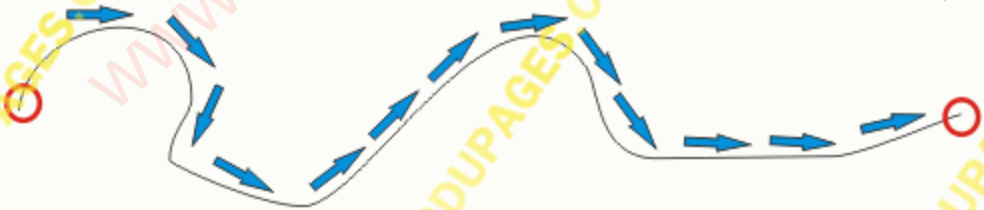
:Point to Point (1)

اس کا طریقہ یہ ہے کہ آپ لوگ FreeHand Tool کو سلیکٹ کر کے ایک جگہ پر کلک (Left click) کریں، پھر بٹن کو چھوڑ کر دوسرے پوائنٹ تک لے جایئے. یوں ایک سیدھی لائن کھینچ جائے گی.



:Free Move(2)

اس طریقے سے آپ لوگ اس کو برش کی طرح استعمال کر سکتے ہیں. آپ لوگ ایک دفعہ ورک گراونڈ پر کلک کریں اور پھر بٹن دبائے رکھیں. پھر اس کو مخصوص طریقے کے ساتھ اپنی مرضی سے ساتھ لے جایئے.



تو یہ تھی آج کی کلاس. انشاءاللہ پانچویں کلاس میں ہم لوگ مزید تفصیل کے ساتھ پڑھیں گے.

CLASS 5

بسم اللہ الرحمٰن الرحیم





السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکتہ!!!

امید ہے تمام اہلیان اردو پیجز ڈاٹ کام ٹھیک ٹھاک ہوں گے. آج انشاءاللہ ہم پانچویں کلاس کا آغاز کرتے ہیں اس رب کے نام سے جو اکیلا ہے اور اس کا کوئی شریک نہیں. اللہ تعالیٰ مجھے زیادہ سے زیادہ اپنے مسلمان بھائیوں و بہنوں کی خدمت کا موقع دے. ہر وقت نہیں تو کم از کم کبھی کبھی تو میرے لئے دعا کریں گے. انشاءاللہ ہم لوگ یہاں پر کچھ ضروری چیزیں پڑھیں گے.

Guidelines کو سکرین پر سیٹ کرنا اور اس پر کام کرنا:

اس کی سیٹنگ کس طرح کی جاتی ہے اس کے بارے میں ہم لوگ تیسری کلاس میں پڑھ چکے ہیں. یہاں پر سکرین پر لانے کا طریقہ اور اس کے اندر کام کرنے کے بارے میں ہم لوگ پڑھیں گے.

اس کے کیا فوائد ہیں؟

جی بھائیو و بہنو!! تو اس کے بہت فوائد ہیں. سب سے بڑا فائدہ یہ ہے کہ آپ لوگ مثلاً کسی چیز کو بیچ کے Exact position پر لانا چاہتے ہیں یا پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو اس سے کر سکتے ہیں. نیچے ہم لوگ مثال دیکھیں گے. اس کے علاوہ اس چیز کی کیا لمبائی و چوڑائی ہونی چاہیے وہ بھی اس کی مدد سے سیٹ ہو سکتے ہیں.

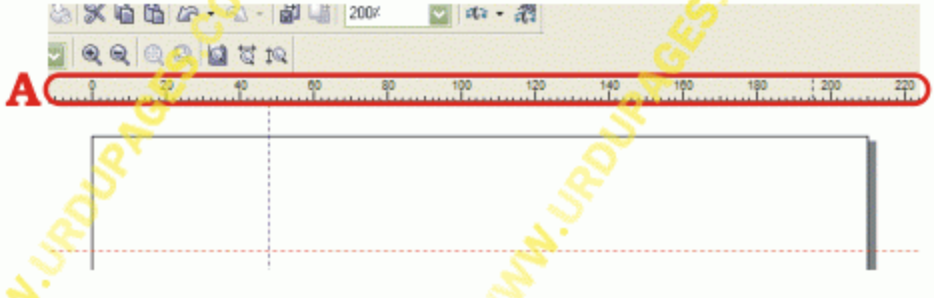
سکرین پر لانے کا طریقہ:

آپ کے پاس دو طریقے (Methods) ہیں:

1. Freepoint setting
2. According to Ruler setting

1 Freepoint setting

اس طریقے سے آپ لوگ اپنی مرضی سے کسی بھی پوزیشن پر Guidelines کو سکرین پر سیٹ کر سکتے ہیں. آپ لوگ Guidelines کو Horizontally & Vertically سیٹ کر سکتے ہیں. ہمارے پاس Ruler Scale بھی انہی دو سطح پر موجود ہے. آپ لوگوں کو اگر سکرین پر Horizontally ان Guidelines کو سیٹ کرنا ہے تو پھر آپ لوگ اس پوائنٹ (تصویر میں پوائنٹ A) پر کلک (بایا بٹن) کریں اور بٹن دبا کر رکھیں پھر نیچے کی طرف لے جائیے.



اسی طرح جتنے زیادہ Guidelines آپ کو چاہیے یہاں سے Add کیا کریں.

WWW.URDUPAGES.COM
www.urdukitabain.blogspot.com

اسی طرح Vertically بھی سیٹ کر سکتے ہیں اور طریقہ کار وہی ہے بس بائیں جانب کی سکیل سے آپ لوگ دائیں کی طرف لائیے تصویر ملاحظہ ہو.



According to Ruler setting 2

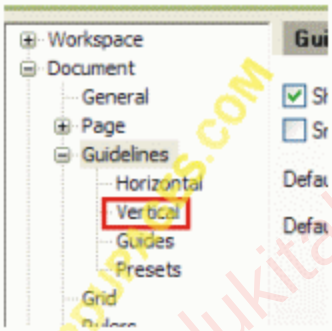
اس طریقے سے ہم لوگ پیج سائز کے مطابق Guidelines کو سیٹ کر سکتے ہیں. مثال کے طور پر A4 سائز کا پیج ہے. اس کی لمبائی و چوڑائی Portrait کے لحاظ سے 21.0 cm x 29.7 cm ہیں. ہم نے Horizontally & Vertically سکرین پر Guidelines سیٹ کرنے ہیں اور ان کی پوزیشنز مندرجہ ذیل طریقے سے ہوں.

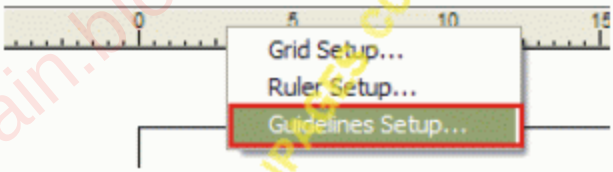
Vertically: دو جگہوں پر. ایک Ruler کے 5 cm پوائنٹ پر اور دوسری 15 cm پر.

Horizontally: یہاں بھی دو جگہوں پر. ایک Ruler کے 10 cm پوائنٹ پر اور دوسری 20 cm پر.

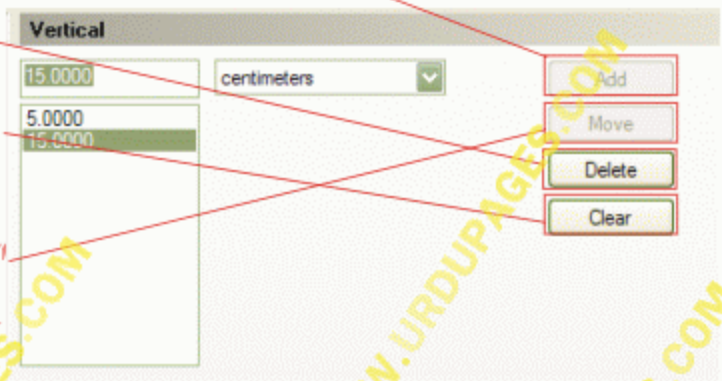
Vertically:

Vertically سیٹ کرنے کا طریقہ یہ ہے کہ آپ اسی پوائنٹ پر کلک (Right click) کریں جہاں سے آپ لوگ Guidelines سیٹ کرتے ہیں. پھر Guidelines Setup کو سلیکٹ کریں. تصویر میں سب کچھ واضح ہے.





یہاں پر وہ دونوں Values ڈالیں. پہلے ایک ڈالیں اور Add پر کلک کریں پھر دوسری اور دوبارہ Add پر کلک کریں.



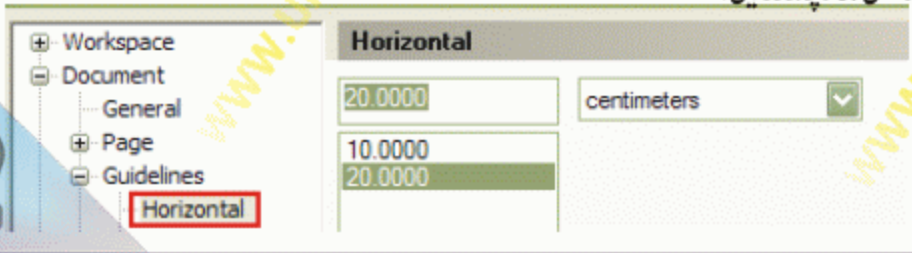
یہاں پر کلک کرنے سے Selected گائیڈ لائن ختم کی جا سکتی ہے.

اس پر کلک کرنے سے سکرین بالکل گائیڈ لائنز سے پاک ہو جائے گی

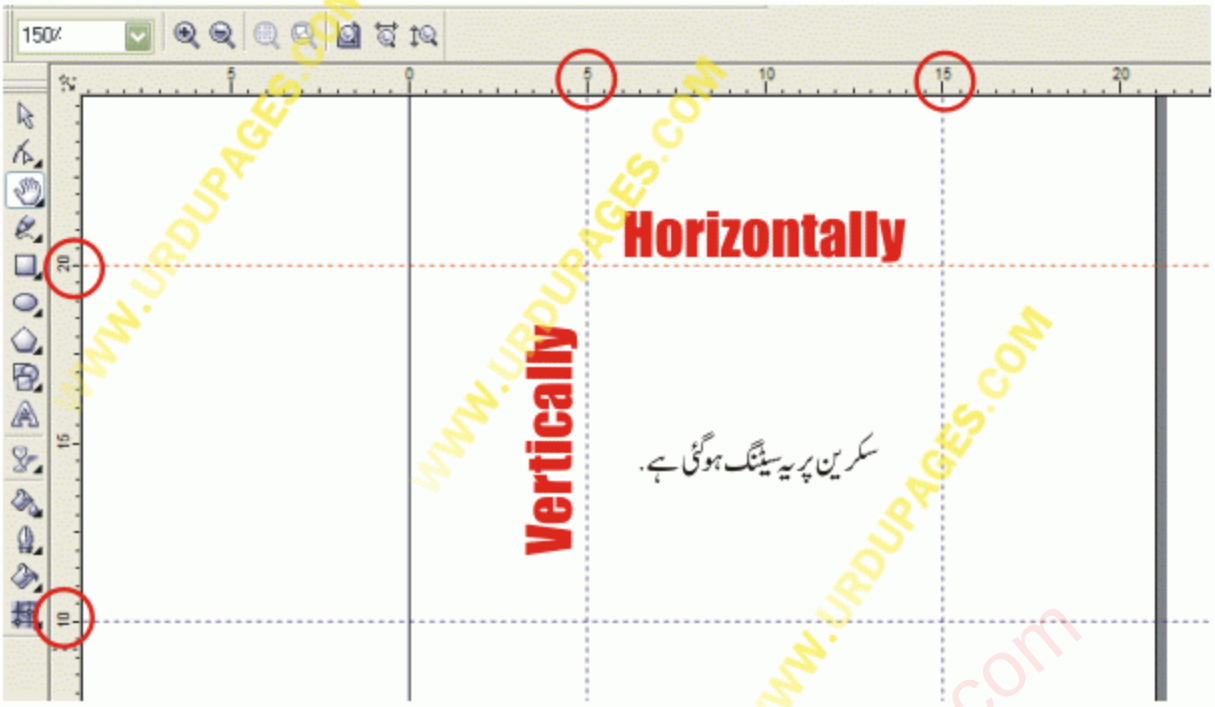
اس پر کلک کرنے سے جو آپ نے پہلے گائیڈ لائن لگائی ہوگی نئی ویلیو کے ساتھ وہی اسی نئی پوزیشن پر چلے جائے گی.

Horizantally:

اس کا طریقہ کار بھی وہی ہے بس آپ لوگ دوبارہ اسی طرح Guidelines Setup کو سلیکٹ کریں اور اس بار یہ سیٹنگ کریں. پھر وہی سکرین آئے گی اور Values وہی ڈالیں جو اوپر مذکور ہیں.



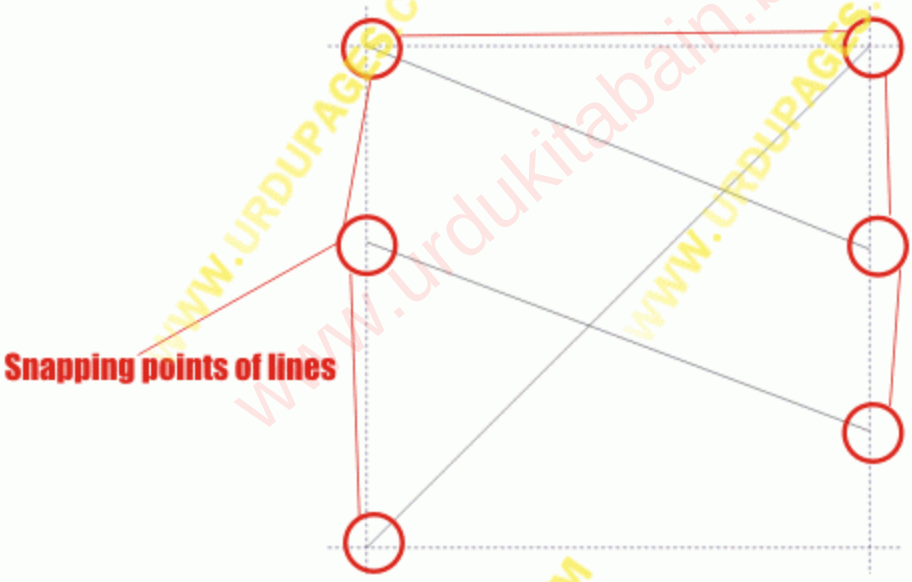
WWW.URDUPAGES.COM
www.urdukitabain.blogspot.com



سکرین پر یہ سیٹنگ ہوگئی ہے.

Snap to Guidlines

یہ طریقہ میں تیسری کلاس میں بتا چکا ہوں. یہاں پر آپ جو بھی چیز بنائیں گے وہ ان گائیڈ لائنز کو سنیپ کرے گی. میں نے Freehand کی مدد سے لائنز لگائی ہیں جو سنیپ ہوگئی ہیں.



Guidlines کو کس طرح ختم کرتے ہیں.

اس کا طریقہ وہی Clear والا بھی ہے جو آپ لوگ اوپر ملاحظہ کر چکے ہیں اس کے علاوہ آپ لوگ سکرین پر بھی ختم کر سکتے ہیں. جو گائیڈ لائن آپ نے ختم کرنی ہے اس پر کلک کریں اور Del دبائیے.

تو یہ تھی آج کی کلاس انشاءاللہ پھر ملیں گے. اللہ حافظ اور اپنا خیال رکھیں

...ساتھ ساتھ کوشش کریں کہ پانچوں وقت کی نماز باجماعت ہو..

WWW.URDUPAGES.COM
www.urdukitabain.blogspot.com

CLASS 6

بسم اللہ الرحمٰن الرحیم

السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکۃ!!!

امید ہے تمام اہلیان اردو پیجز ڈاٹ کام بخریت وعافیت کے ساتھ کورل ڈرا کی کلاس Attend کر رہے ہوں گے. آپ لوگوں کے شوق و دلچسپی کو دیکھ کر میں نے سوچا کیوں نہ آج نئی کلاس شروع کی جائے. اللہ کا شکر ہے آج ہم 6th کلاس میں پہنچ گئے ہیں. آپ لوگوں سے درخواست ہے کہ آپ لوگ ساتھ ساتھ چلیں تا کہ آگے آپ لوگوں کیلئے آسانی ہو تو آیئے آج کچھ چیزیں سیکھتے ہیں .

کورل ڈرا میں Grid پر کام کرنا:

جیسا کہ میں پہلے بتا چکا ہوں کہ کورل ڈرا میں ہم کسی بھی چیز کو صحیح پوزیشن پر بنا سکتے ہیں اور ساتھ بٹھا سکتے ہیں. اس کیلئے ہمارے پاس مختلف طریقے ہیں جن میں Grid & Guidelines قابل ذکر ہیں. ان کی مدد سے ہم لوگ بہترین ڈیزائننگ کر سکتے ہیں. یہ دراصل گراف (Graph) پر کام کرنے کے مترادف ہوتا ہے.

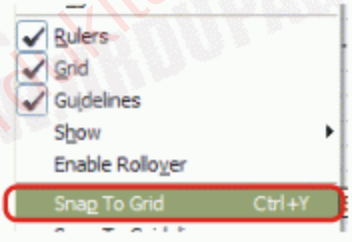
Grid کو سیٹ کرنا:

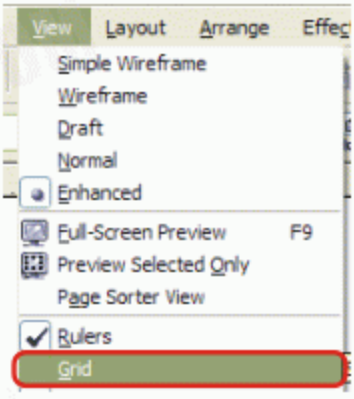
اس پر میں تفصیل کے ساتھ پہلی کلاس میں بتا چکا ہوں کہ اس کو کس طرح سیٹ کیا جاتا ہے. یہاں پر پھر آپ لوگوں کی آسانی کیلئے سکرین شارٹس پیش کی جاتی ہیں. اس کو چھوٹا اور بڑا کس طرح کیا جاتا ہے اس پر پہلی کلاس میں سب کچھ موجود ہے.



Snap to Grid

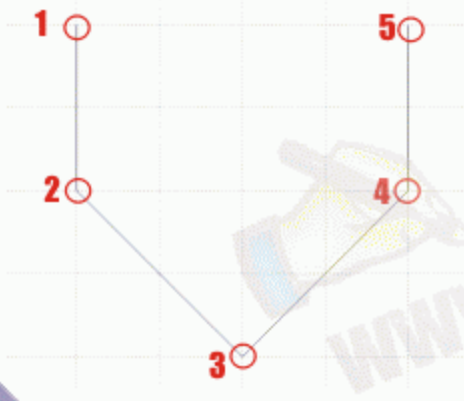
جہاں سے اس کو سیٹ کیا ہے وہی سے یہ آپشن سلیکٹ کریں.





Grid پر ہم کس طرح کام کرتے ہیں:

مثال کے لئے میں نے فری ہینڈ ٹول سے کچھ لائنز وغیرہ بنائی ہیں تو اس کیلئے آپ لوگ دیکھیں تصویر میں:



اس تصویر میں میں نے پوائنٹ 1 سے لائن شروع کی اور پھر مختلف پوائنٹس پر سنیپنگ کی ہے .
اس کے علاوہ آپ لوگ دیکھ سکتے ہیں کہ Grid کے اندر سنیپنگ پوائنٹس کونسے ہیں.

Freehand tip

لائن لگاتے وقت یہ Cursor +ہو گا. اگر اس لائن کو نئی لائن کے ساتھ ملانا ہو تو پھر لائن کے قریب اس کو لے جایئے. Cursor یوں نظر آ جائے گا جس کا مطلب ہے لائن کنیکٹ کر سکتے ہیں.

اسی طرح تمام اشکال بنانے کے ٹولز پر اس طرح کام کیا جا سکتا ہے.

Zoom in کر کے کام کرنا ہے.

COREL DRAW COURSE
کورل ڈرا کورس
WWW.URDUPAGES.COM

بنیادی ٹولز (Basic Tools)

یہاں پر کچھ بنیادی ٹولز کے بارے میں بتایا جائے گا تا کہ نئے ممبرز کیلئے پریشانی نہ ہو:

جب ہم پروگرام شروع کرتے ہیں تو پھر ان چیزوں سے سامنا کرنا پڑے گا.


New Graphic

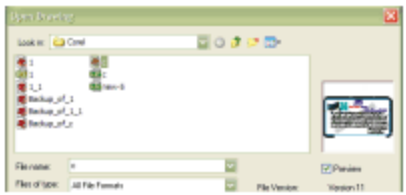
اس کے ذریعے ہم نیا ورک پیج کھولتے ہیں.


Open Last Edited

پروگرام بند کرنے سے پہلے جو فائل ہم نے ایڈیٹ کی ہوگی اس پر کلک کرنے سے وہ فائل کھل جائے گی.


Open Graphic

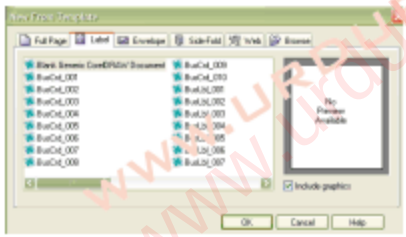
یہ ٹول بہت استعمال ہوتا ہے اور اس کے ذریعے ہم لوگ کسی بھی فائل کو کھولنے کیلئے تلاش کرتے ہیں یعنی جو گرافکس ہو لوگوں نے کورل ڈرا پر بنائے ہیں وہ اس ٹول کے ذریعے دوبارہ کھولے جاتے ہیں. آپ لوگ خود تلاش کریں.




Template

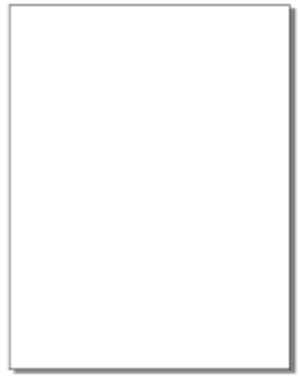
یہاں پر کچھ ریڈی میڈ ٹیمپلیٹس ہیں جن کے ذریعے ہم لوگ آسانی سے کچھ ڈیزائن کر سکتے ہیں. مثلاً خط کا لفافہ، بارڈرز پر مبنی پیجز، لیبلز وغیرہ.

یہاں پر سائز بھی فکس ہے لیکن ہم لوگ ایڈیٹ کر کے بدل بھی سکتے ہیں بہر حال اس کا استعمال زیادہ نہیں ہوتا.



کورل ڈرا اور کنگ پیج پر کس طرح کام ہوتا؟

اب آتے ہیں New Graphics کے ذریعے کورل ڈرا میں نئے صفحے پر:



جیسے کہ میں پہلے بتا چکا ہوں کہ کورل ڈرا میں کسی بھی Object کو فری موو کیا جا سکتا ہے. کہنے کا مطلب یہ ہے کہ آپ لوگ x-axis & y-axis پر اس کو حرکت دے سکتے ہیں.

کام شروع کرنے سے پہلے ہمیں کچھ چیزوں کا پتہ ہونا ضروری ہے.

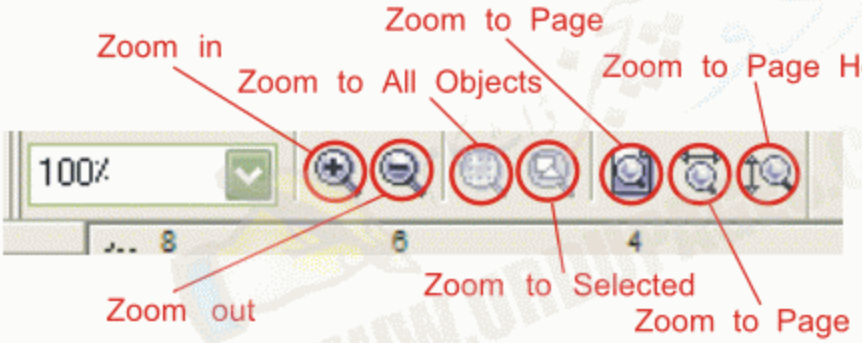
WWW.URDUPAGES.COM
www.urdupages.blogspot.com

Short Cut key = Z

اب آتے ہیں کچھ بنیادی ٹولز کی طرف : اس کو سلیکٹ کرنے کے بعد ہمارے پاس درجہ ذیل آپشنز آتے ہیں:

Zoom Tool





Zoom in

اس کو سلیکٹ کرنے کے بعد ہم لوگ سکرین کو قریب و دور کر سکتے ہیں. سکرین پر یہ علامت ظاہر ہوگی. ماوس کے بائیں بٹن سے Zoom in ہوگا. اس کے علاوہ اگر آپ کے پاس سکرولنگ ماوس (Scrolling) ہو تو پھر Wheel کو اوپر کی طرف گھمانے سے بھی یہ کام ہو سکتا ہے.

Zoom out

Short Cut key = F3

اس کا طریقہ کار بھی وہی ہے بس ماوس کے دائیں بٹن سے سکرین دور ہوتی ہے اس کے علاوہ Wheel کو نیچے کی طرف گھمانے سے بھی یہ کام ہو سکتا ہے.

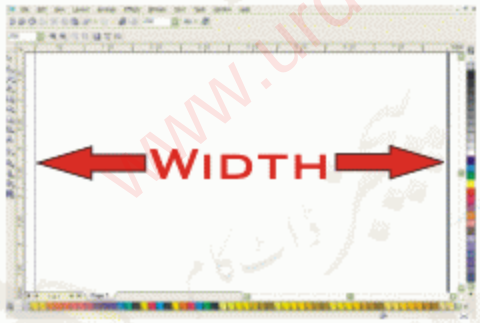
Zoom to Page

Short Cut key = Shift + F4

اگر آپ کو سکرین پر پورا پیج چاہیے تو پھر اس کو سلیکٹ کریں.

Zoom to Page Width

اس کو سلیکٹ کرنے سے آپ کے پیج کی جتنی چوڑائی ہوگی اسی نسبت سے سکرین پر پیج نظر آئے گا. تصویر میں دیکھ سکتے ہیں.





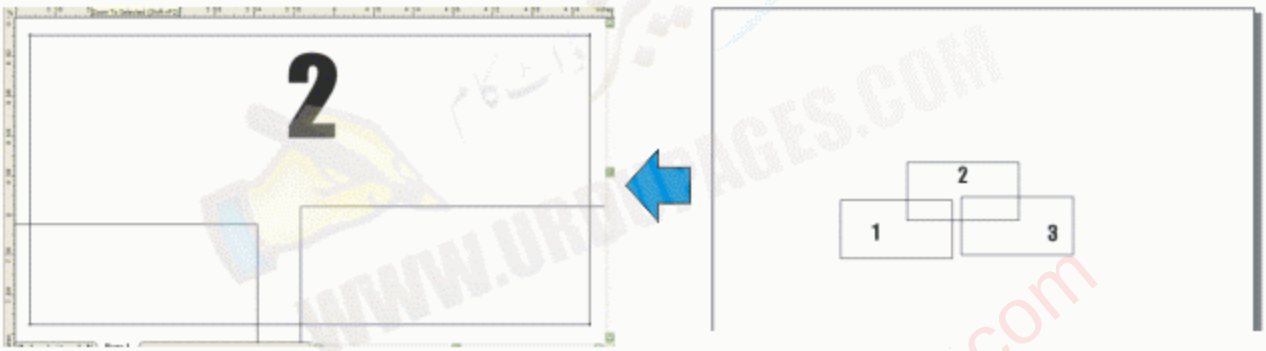
Zoom to Page Height

اس کو سلیکٹ کرنے سے آپ کے پیج کی Height کی نسبت سے سیٹنگ ہوگی. تصویر ملاحظہ ہو.

Zoom to Selected

Short Cut key = Shift + F2

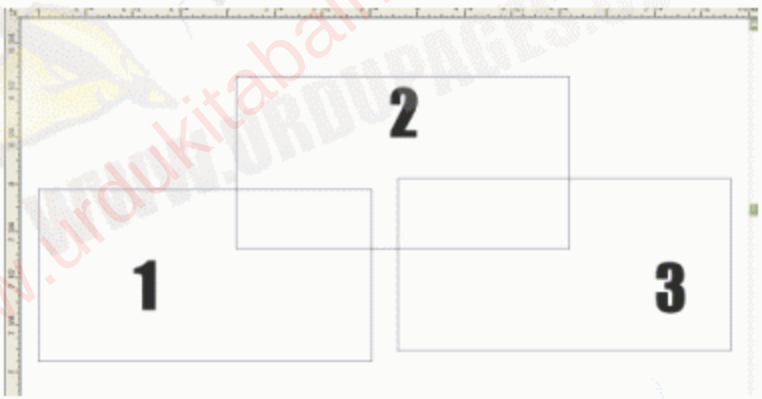
مثال کے طور پر میں نے تین Objects بنائی ہیں اب میں Object 2 کو قریب کرنا چاہتا ہوں تو پھر مجھے اس کو سلیکٹ کر کے اس ٹول کے ذریعے قریب کرنا پڑے گا۔تصویر میں واضح ہے۔



Zoom to All Objects

Short Cut key = F4

اب میں چاہتا ہوں کہ تمام کے تمام Objects قریب ہوں تو پھر اس ٹول کے ذریعے کر سکتے ہیں۔تصویر دیکھئے۔



اب آتے ہیں اگلے ٹول کی طرف:

Hand Tool

Short Cut key = H



پیج کو اپنی مرضی سے Move کرنے کیلئے یہ ٹول استعمال ہوتا ہے۔آپ اس کو سلیکٹ کریں اور پھر سکرین پر یہ نشان بنا ہوا آئے گا۔ماوس کا بایا بٹن کلک کر کے سکرین کو اپنی مرضی سے ادھر ادھر لے جا سکتے ہیں۔

تو یہ تھی آج کی کلاس اگلی کلاس میں مزید چیزیں سیکھیں گے۔۔اللہ حافظ اور اپنا خیال رکھیں۔

بسم اللہ الرحمٰن الرحیم

Class 7 Corel Draw Course

السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکتہ !!!

عزیز بہن بھائیو!!! آج ہم بہت ہی دلچسپ کلاس پڑھیں گے. ابھی تک تو ہم لوگ عام ٹولز کے بارے میں پڑھ رہے تھے آج ہم لوگ عملی طور پر ڈیزائننگ کریں گے. چلو پاک پروردگار جو خوبیوں کا مالک ہے اس کے نام سے شروع کرتے ہیں.

Bezier tool

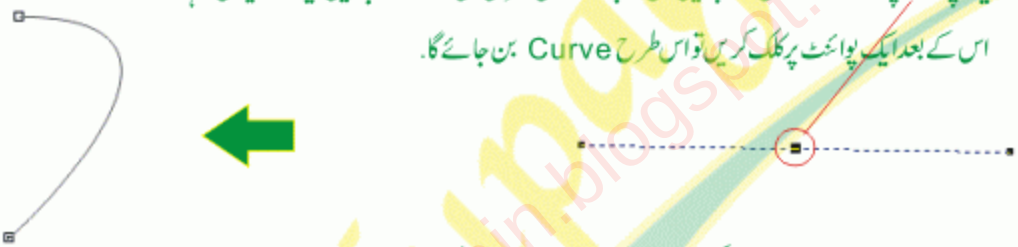


عام طور پر ہم لوگ لائنز Freehand tool پر لگاتے تھے لیکن آج ہم لوگ اس ٹول پر کام کریں گے اور یہ بہت ہی بہترین ٹول ہے. اس پر دو طریقوں سے کام کیا جا سکتا ہے:

1 Making Curves

ایک پوائنٹ پر کلک کر کے ماوس کے بائیں بٹن کو دبائے رکھیں پھر کسی بھی سمت لے جائیں جیسے تصویر میں ہے.

اس کے بعد ایک پوائنٹ پر کلک کریں تو اس طرح Curve بن جائے گا.



اگر دوسرے پوائنٹ کو بھی آپ لوگ کہیں لے جائیں تو پھر یہ شکل آئے گی.



2 Point to Point Connection

اس ٹول کا سب سے بڑا فائدہ یہ ہے کہ آپ لوگ پوائنٹ سے پوائنٹ تک کنیکشن بڑے آسان طریقے سے کر سکتے ہیں. مثال کیلئے تصویر دیکھ لیجئے کہ میں نے پوائنٹ ون سے کس طرح آخر تک کام کیا ہے.

طریقہ آسان ہے. ایک پوائنٹ پر کلک کریں اور پھر ماوس کے بٹن کو چھوڑ دیجئے پھر اسی طرح ہر پوائنٹ پر کلک کریں اور ماوس کے بٹن کو چھوڑ کر دوسرے پوائنٹ کی طرف لے جائیے اور وہی طریقہ دہرائیے.





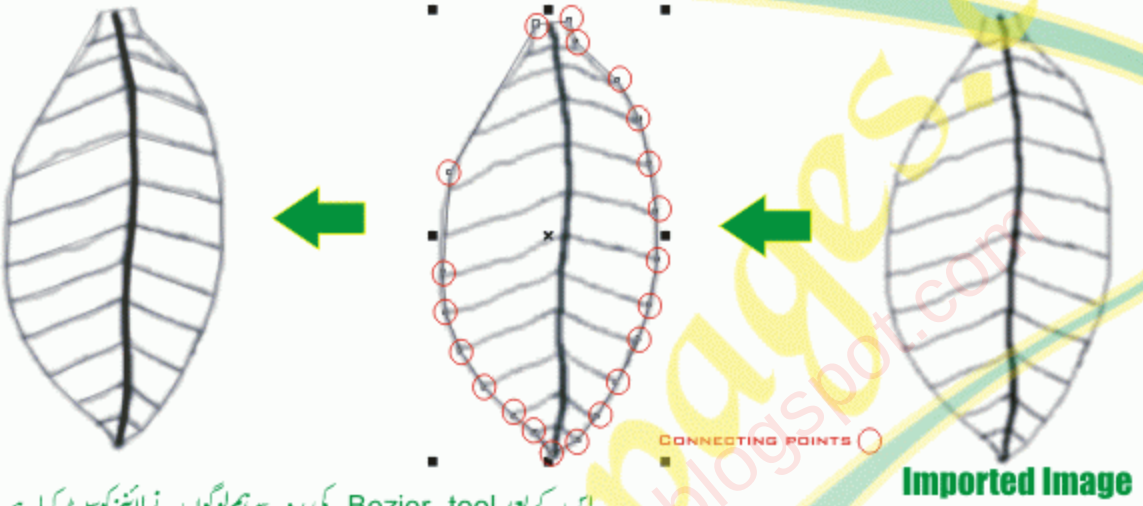
www.urdulibrary.com
www.urdukitabain.blogspot.com

اس کا سب سے بڑا فائدہ ایک اور بھی ہے. اور میں چاہتا ہوں یہ چیز آپ لوگوں کو آنی چاہیئے کیوں کہ اس طرح آپ لوگ ہر طرح کی چیز ڈیزائن کر سکتے ہیں.

مثال کے طور پر میں نے کوئی چیز ہاتھ سے کاغذ پر بنائی ہے. اب اس کو کمپیوٹر گرافکس میں کس طرح بنانی ہے. اس کا طریقہ بہت آسان ہے.

یہاں پر پتا ہاتھ سے بنانے کے بعد سکین کیا گیا ہے. اس کے بعد اس کو Import کیا گیا ہے.

بیک گراونڈ پر اس کو سیٹ کیا گیا ہے.



اس کے بعد Bezier tool کی مدد سے ہم لوگوں نے لائنز کو سیٹ کیا ہے.



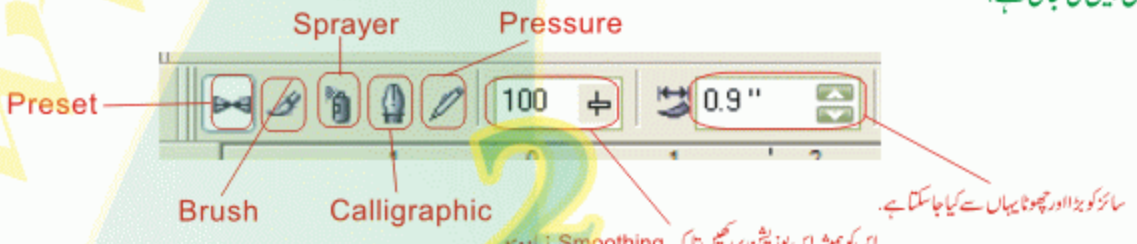
یہاں پر بیک گراونڈ سے پتے کی تصویر ہٹائی گئی ہے.

اس کے بعد کلرنگ کی گئی ہے.

اب آتے ہیں اگلے ٹول کی طرف:

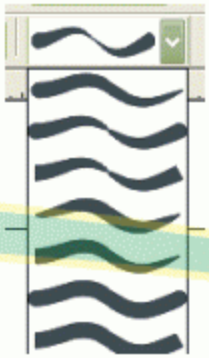

Artistic Media Tool

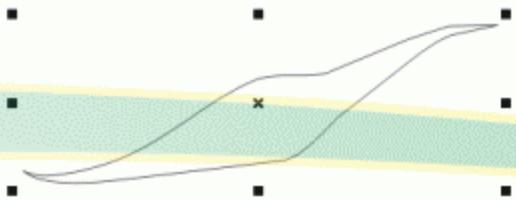
کورل ڈرا میں کچھ Ready Made ڈیزائنز ہیں اور وہ اس ٹول کی مدد سے لائے جاتے ہیں. اس پر تفصیل کی ضرورت نہیں ہے لیکن کچھ مثالیں پیش کی جاتی ہے.



یہاں سے اپنی مرضی سے سلیکٹ کریں.

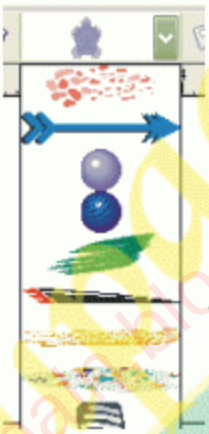
Preset





ہم لوگ اس طرح کی چیز بنا سکتے ہیں اس ٹول سے

Brush



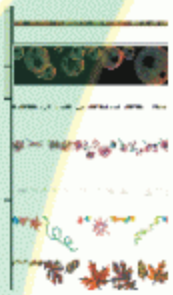


اس کا استعمال بھی اسی طرح ہے بس ڈیزائنز میں فرق ہے

Sprayer

اس کی مدد سے مختلف چیزوں کو لایا جا سکتا ہے. تصویر میں مثال موجود ہے.





Calligraphic



یہاں پر زاویے کو بدل سکتے ہیں.

یہ ٹول لکھائی کیلئے استعمال کیا جا سکتا ہے جس طرح میں نے کی ہیں.



www.urdukitabimages.com
www.urdukitabi.blogspot.com

Pressure



اس کی مدد سے عام برش کی طرح کام کیا جا سکتا ہے۔

اردو اردو

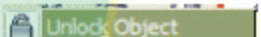
BACKGROUND IMAGE TIP

جب بھی بیک گراونڈ پر کوئی تصویر لگانی ہو تو اس پر کام کرنے سے پہلے اس پر Right click کر کے

لاک آبجیکٹ 

کو ضرور سلیکٹ

کریں ورنہ تصویر اپنی جگہ سے ہٹ سکتی ہے۔ اس طرح جب تصویر ہٹانی ہو تو پھر دوبارہ Right click

ان لاک آبجیکٹ 

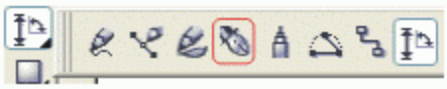
کریں پھر ختم ہو سکتی ہے۔

تو یہ تھی آج کی کلاس اگر کسی کو سمجھ نہ آئی ہو تو بلا جھجک اپنے بھائی سے پوچھ سکتا ہے۔

www.urdubaan.blogspot.com

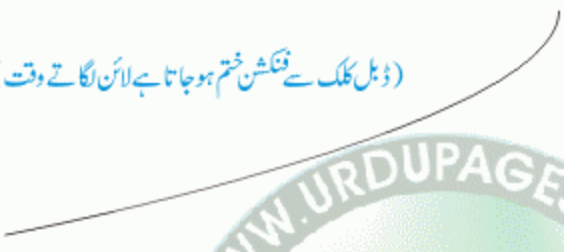
السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکتہ!!!

آج انشاءاللہ ہم نئے ٹولز کے بارے میں پڑھیں گے۔



Pen tool

اس کے ذریعے عام طور Curve چیزیں بنائی جاتی ہیں۔تصویر میں ملاحظہ ہو:



(ڈبل کلک سے فنکشن ختم ہو جاتا ہے لائن لگاتے وقت)

اس کو جب ہم لوگ سلیکٹ کرتے ہیں تو پھر ہمارے پاس مزید دو آپشنز ہوتے ہیں:



Preview Mode

اس کو جب ہم لوگ سلیکٹ کرتے ہیں تو پھر Curve چیز بناتے وقت ہمیں نظر آتا ہے اور جب نہیں کرتے تو پھر چیز بن جاتی ہے لیکن بنتے وقت نظر نہیں آتی۔

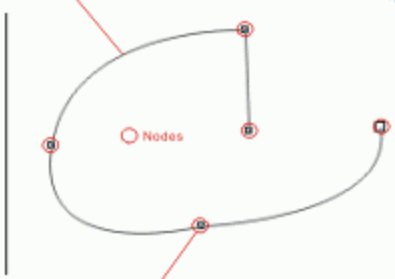


Auto Add-Delete

ہم جب اس ٹول کے ذریعے کوئی لائن لگاتے ہیں اور کلک (سنگل کلک) کرتے ہیں تو پھر ایک Node ہمارے پاس آجاتا ہے۔اسی طرح آگے جتنے کلک کرتے رہیں گے اتنے ہی نوڈز آتے رہیں گے۔اب کبھی کبھی ہمیں درمیان میں کچھ نوڈز اضافی طور پر ڈالنے پڑتے ہیں یا کبھی ہمیں ختم کرنے پڑتے ہیں۔لہٰذا اس کیلئے یہ ٹول استعمال ہوتا ہے۔

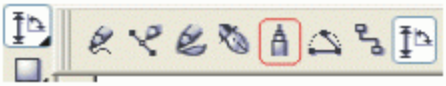
Nodes کس طرح ڈالے جاتے ہیں:

آپ جب بھی پین ٹول سے کوئی لائن بنائیں گے تو اگر آپ لوگوں نے یہ آپشن سلیکٹ کیا ہوگا تو پھر جب بھی آپ لائن کے اوپر ماوس کو لے جائیں گے تو + کا نشان بنے گا جس کا مطلب ہے آپ سنگل کلک سے نوڈ ڈال سکتے ہیں۔



Nodes کس طرح ختم کیے جاتے ہیں:

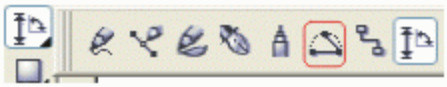
اسی طرح جب آپ لوگ لائن لگاتے وقت نوڈ ڈالتے جائیں گے اور آپ کو کسی نوڈ کو ختم کرنا ہو تو پھر آپ ماؤس کو اس نوڈ پر لے جائیں جو ختم کرنا ہو۔ماؤس کے ساتھ - کا نشان بنے گا جس کا مطلب ہے اس پر سنگل کر کے اس کو ختم کر سکتے ہیں:



Polyline tool

اس کے ذریعے آپ لوگ Polygons بنا سکتے ہیں۔اور یہ بہت ہی آسان ہے ایک پوائنٹ سے دوسرے پوائنٹ تک۔آخر میں ایک دوسرے کے ساتھ کنیکٹ بھی کیا جاسکتا ہے اور ڈبل کلک سے بغیر کنیکٹ کیے بھی چیز بنا سکتے ہیں۔یہاں پر میں نے آپس میں کنیکٹ کیا ہے۔





Point Curve tool

اس کے ذریعے آپ لوگ تین پوائنٹس پر Curve بنا سکتے ہیں۔تصویر میں واضح ہے۔



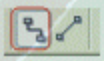
ان تینوں کی مدد سے اس کو سیٹ کر سکتے ہیں۔



Interactive connector tool

اس کے ذریعے ہم لوگ کسی بھی آبجیکٹ کو دوسرے کے ساتھ کنیکٹ کر سکتے ہیں۔یہ Flowcharts کیلئے بہت اچھا ہے۔

ہمارے پاس دو طریقے ہیں:



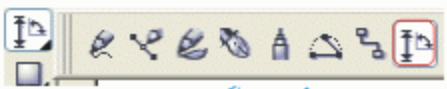
Angled connector

اس طرح کا کام کیا جاسکتا ہے۔



Straight connector

اس کے ذریعے سیدھی لائن کی طرح کنیکٹنگ کی جاسکتی ہے۔

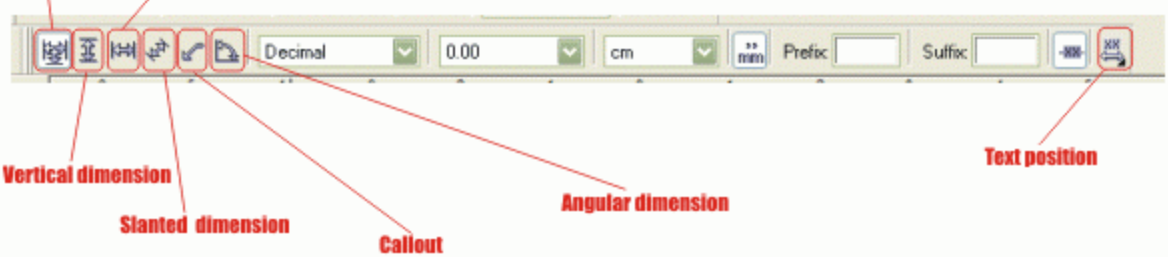


Dimension tool

یہ ٹول ناپنے کیلئے ہوتا ہے۔اس کا استعمال تو زیادہ نہیں ہوتا لیکن میں یہاں پر بتا دیتا ہوں۔

اس کے ذریعے ہم لوگ Length, width, angle etc ناپ سکتے ہیں۔

Some useful tools



WWW.URDUPAGES.COM
PAKISTANI URDU
URDUPAGES.COM
www.urdukitabain.blogspot.com

Auto dimension tool

لمبائی اور چوڑائی کیلئے یہ ٹول اچھا ہے کیوں کہ یہ خود بخود ناپتا ہے۔



Horizontal Dimension



Slanted dimension tool



Vertical Dimenstion



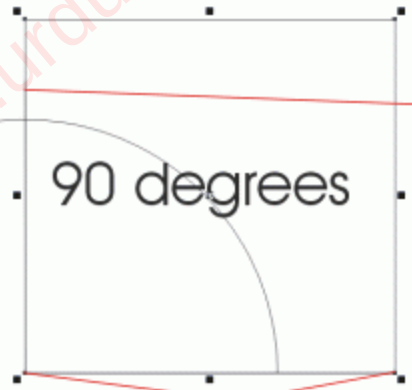
Callout tool

کسی بھی آبجیکٹ کو نام دینے کیلئے یہ استعمال ہوتا ہے۔



Angular dimention tool

اس کے ذریعے ہم لوگ زاویئے کو ناپ سکتے ہیں۔



Text position tool



اس کے ذریعے لکھائی کی پوزیشن سیٹ کی جاتی ہے۔

تو یہ تھی آج کی کلاس انشاءاللہ آئندہ ملیں گے۔

www.urdukitabain.blogspot.com

WWW.URDUPAGES.COM

Corel Draw Course

السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکتہ!!!

آج بھی ہم لوگ انشاءاللہ عملی طور پر کام کریں گے. تو آیئے پاک اللہ کا نام لے کر عملی میدان میں نکلتے ہیں:



Rectangle tool

Shortcut key = F6

اس کی مدد سے ہم لوگ مستطیل (مربع بھی بن سکتا ہے) شکل کی چیز بنا سکتے ہیں. ہم لوگوں کے پاس دو آپشنز ہیں:

Free Transform



آپ لوگ اپنی مرضی سے ماؤس کرسر سے ڈبہ بنا سکتے ہیں بغیر کسی ناپ کے. تصویر میں دیکھ سکتے ہیں.

Accurate Size & Position

آپ لوگ یہاں پر سیٹنگ ڈل کر اس کی لمبائی، اونچائی اور پیج پر اس کی پوزیشن کو سیٹ کر سکتے ہیں.



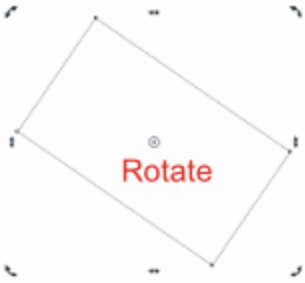
ان لاک سے آپ لوگ اپنی مرضی سیٹنگ کریں.

Rotate Skew Resize کرنا:

یہ بہت ہی آسان ہے آپ لوگ درمیان میں x پر کلک کریں اور پھر اپنی مرضی سے سیٹنگ کریں. تصویر ملاحظہ ہو:



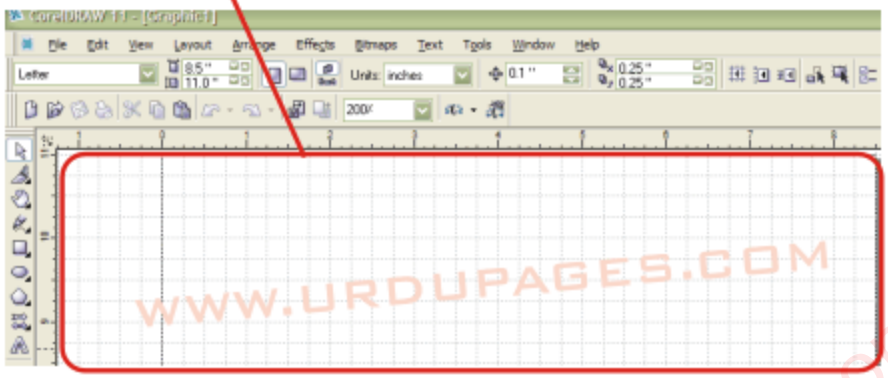






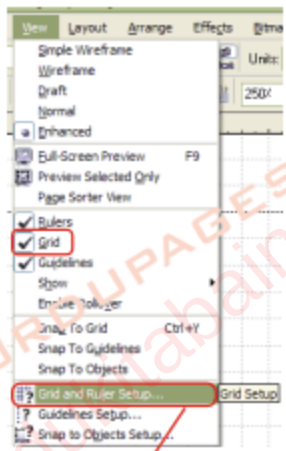
Grid

اس کے ذریعے ہم لوگ کسی بھی چیز کو صحیح طور پر ڈیزائن کر سکتے ہیں. گرڈ ٹول کے ذریعے آپ کی سکرین میں خانے نظر آئیں گے. ان خانوں کی مدد سے آپ لوگ کسی بھی چیز کو بنا سکتے ہیں. اور کسی بھی لائن یا آبجیکٹ کو سنیپ کر سکتے ہیں.



Grid کس طرح سیٹ کیا جاتا ہے.

View میں جا کر Grid پر چیک کا نشان لگائیں.

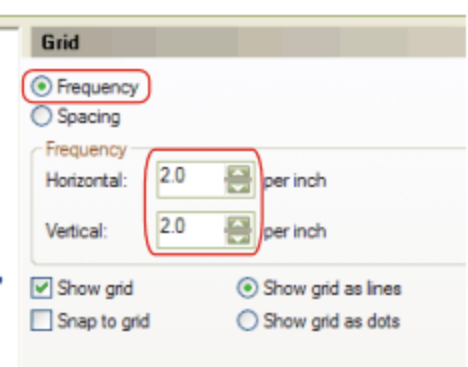


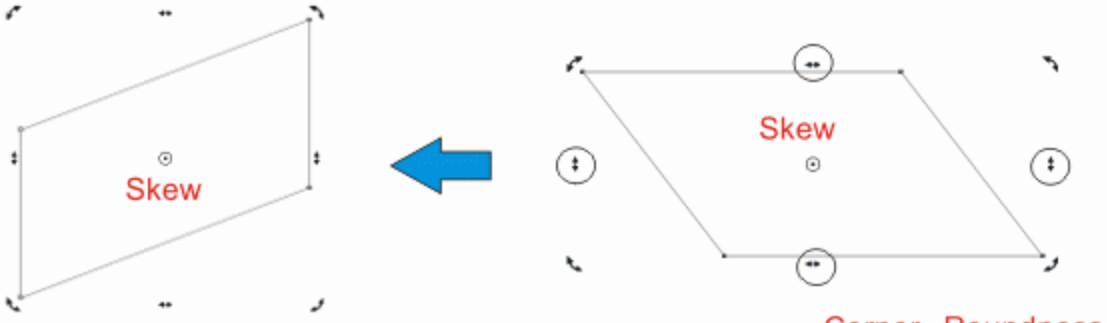
اس کو مزید سیٹ کرنے کیلئے آپ لوگ View میں جائیے اور وہاں پر Grid & Ruler Setup کو سلیکٹ کریں.

پھر آپ لوگوں کے سامنے یہ آپشنز ہوں گے.

Frequency

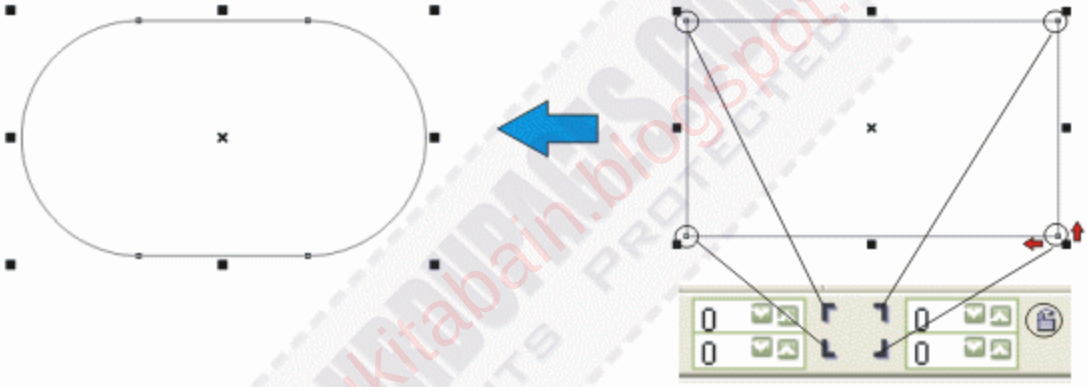
اس کو ہم جس قدر گھٹاتے رہیں گے اسی قدر Grid کے خانے بڑھتے رہیں گے. اور جس قدر بڑھاتے رہیں گے اسی قدر چھوٹے ہوتے رہیں گے. لہٰذا اگر ہمیں بڑی اور سادی چیز بنانی ہو تو پھر کم نمبر ڈالیں. لیکن اگر ایسی چیز ہو جس میں لائنز بہت ہوں اور ان کے درمیان فاصلہ بھی کم ہو تو پھر آپ لوگ زیادہ نمبر ڈالیں. یہ انشاءاللہ جب ہم لوگ عملی طور پر کریں گے تو پھر آپ لوگ خود بخود سمجھ جائیں گے.





جب بھی ہم اس طرح کی شکل بناتے ہیں تو ہمارے پاس چار Nodes ہوتے ہیں جن کی مدد سے کناروں کو Curve کیا جاتا ہے۔

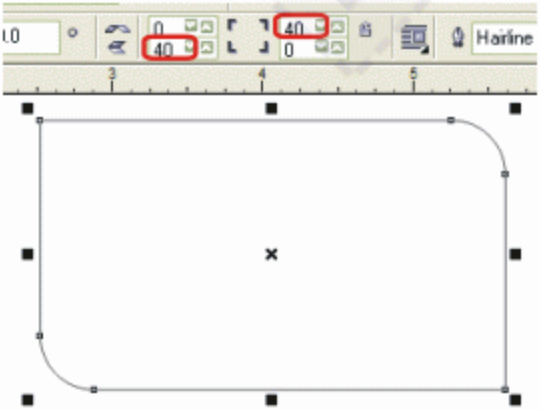
اگر اس کو لاک کیا گیا تو پھر تمام کارنرز ایک جیسے Curve ہوں گے۔

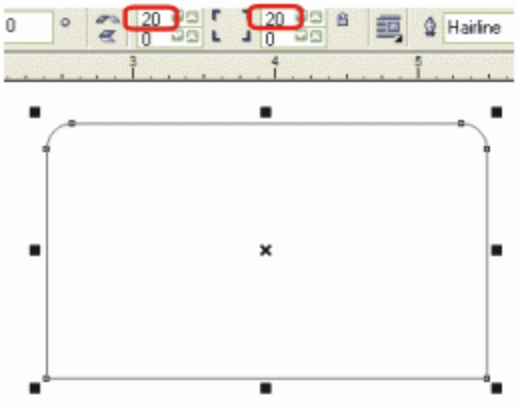


ان لاک سے اپ لوگ اپنی مرضی سے کسی بھی کارنر کو Curve کر سکتے ہیں۔

اس کے علاوہ ہم لوگ اس کو مخصوص Values دے کر چاروں اطراف کو اپنی مرضی سے بھی Curve کر سکتے ہیں لیکن ان لاک کرنا ضروری ہے۔

تصاویر میں آپ لوگ دیکھ سکتے ہیں کہ میں نے کس طرح چاروں اطراف کو Curve کیا ہے۔





www.urdukitabain.blogspot.com

3 Point Rectangle tool



اس کی مدد سے ہم لوگ فری پوائنٹ پر تین پوائنٹس سے کوئی بھی چیز مستطیل شکل کی چیز بنا سکتے ہیں۔

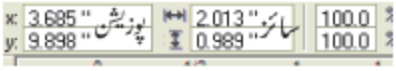


Elipse tool



Shortcut key = F7

اس کی مدد سے ہم لوگ دائرہ لگا سکتے ہیں۔



ہم لوگ اس کو اپنی مرضی سے بھی بنا سکتے ہیں اور محسوس سائز اور پوزیشن بھی دے کر۔

یہاں پر تین اقسام کی شکلیں بن سکتی ہیں:

Elipse

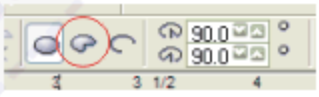




اس کی مدد سے عام دائرہ لگا سکتے ہیں۔

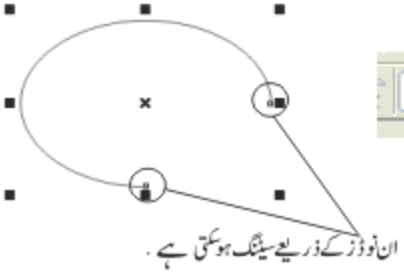
Pie

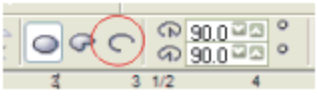




اس کی مدد سے ہم لوگ دائرے کا کچھ حصہ بنا سکتے ہیں۔

Arc





اس کی مدد سے ہم لوگ اس طرح کی شکل بنا سکتے ہیں ۔

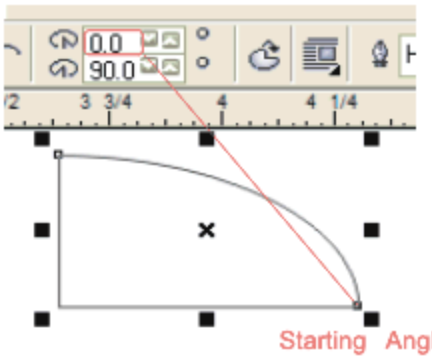
ان نوڈز کے ذریعے سیٹنگ ہو سکتی ہے ۔

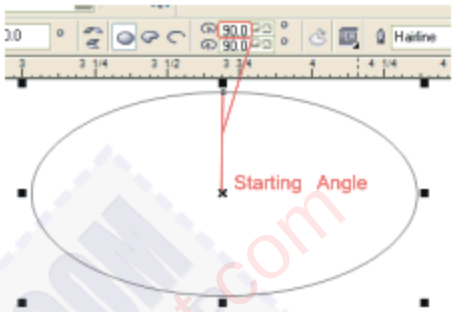
www.urdukitabain.blogspot.com
COPY RIGHTS PROTECTED

اس کے علاوہ یہاں پر ہم لوگ مختلف زاویئے کی مدد سے بھی بنا سکتے ہیں.

Starting Angle

یہاں پر ایک لائن ہوتی ہے جس سے یہ circle شروع ہوتا ہے. یہ بات یاد رہے کہ یہاں پر Anticlock wise سے زاویئے شروع ہوتے ہیں.

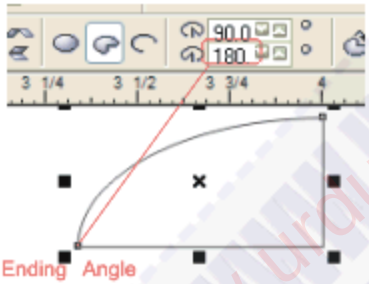


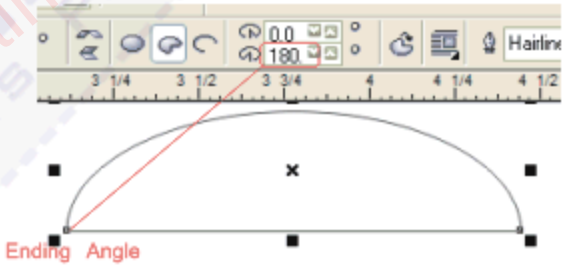


Ending Angle

جس زوایئے پر یہ دائرہ رک جائے وہ Ending Angle کہلاتا ہے. یہاں پر بھی ایک لائن ہوتی ہے.

تصاویر میں سب کچھ واضح ہے.

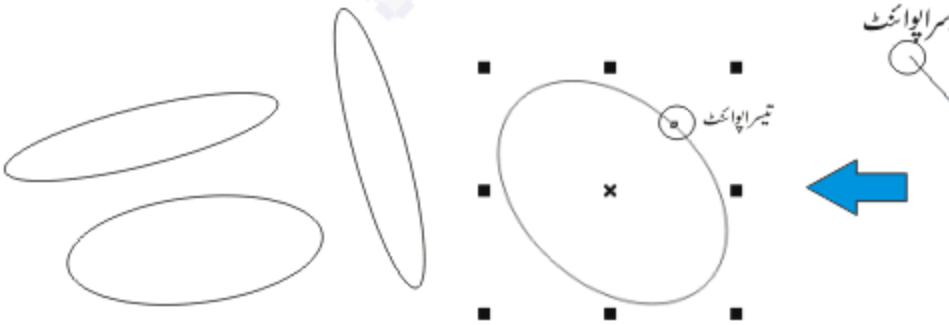




3 Point Elipse tool



یہ بھی تین پوائنٹس کی مدد سے بنتا ہے.



تو یہ تھی آج کی کلاس.... پھر ملتے ہیں اللہ حافظ

www.urdukitabain.blogspot.com
COPY RIGHTS

بسم اللہ الرحمن الرحیم

CLASS 10

Corel Draw Course

السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکۃ

سب سے پہلے تو تمام بہن بھائیوں کو میری طرف سے رمضان مبارک....

انشاءاللہ آج جو کلاس ہم پڑھیں گے یہ بہت ہی مزیدار ہے. اس میں آپ لوگ خوبصورت ڈیزائنز وغیرہ سیکھیں گے..تو آیئے اپنے پاک پروردگار کا نام لے کر کام کو شروع کرتے ہیں.

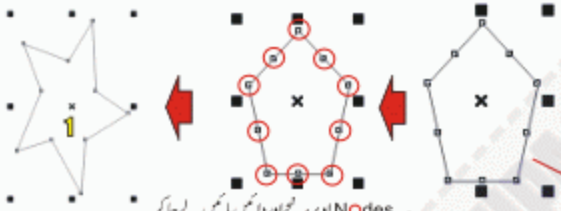
Polygon Tool
Short Cut key = Y



اس ٹول میں مزید دو چیزیں بنتی ہیں:

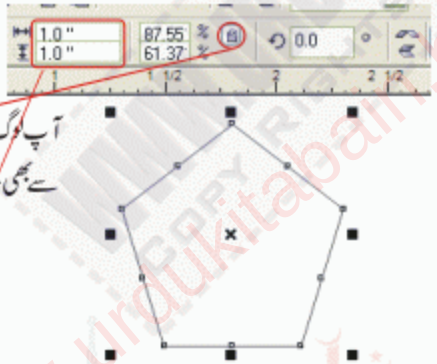


Polygon 1



یہ Nodes اوپر، نیچے اور دائیں بائیں لے جا کر ہم لوگ مختلف قسم کے ڈیزائنز بنا سکتے ہیں.

اس کی مدد سے ہم لوگ ایک نارمل سا پولی گان بنا سکتے ہیں. تصویر دیکھئے:



آپ لوگ Unlock کر کے اپنی مرضی سے بھی سائز سیٹ کر سکتے ہیں.

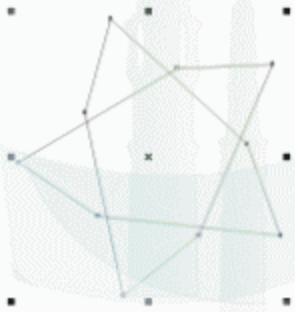


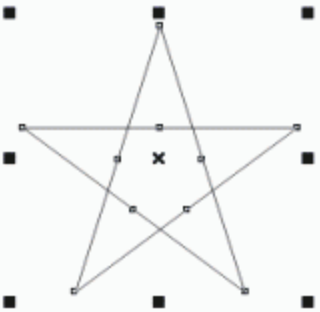


Star 2

اس ٹول سے ستارہ بھی بنایا جا سکتا ہے اور اس کے علاوہ بہت چیزیں بن سکتی ہیں.

Nodes کے شکل بگاڑ سکتے ہیں (مسکراتے ہوئے)





www.urdukitabain.blogspot.com

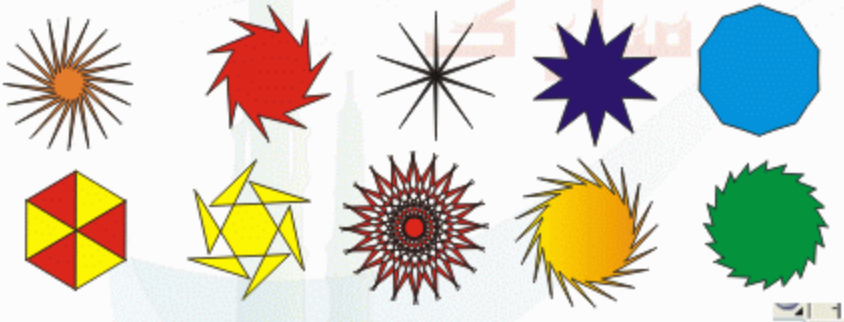
Number of points of polygons

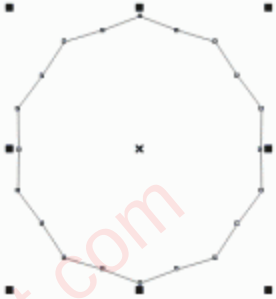


اس کو ہم جتنے بڑھائیں گے اور گھٹائیں گے کونے اسی حساب سے بنیں گے۔ تصویر میں دیکھ سکتے ہیں۔



مختلف قسم کے ڈیزائنز کونے کو بڑھانے اور گھٹانے سے۔ اسی طرح نوڈز کو مختلف پوزیشنز پر لے جا کر۔





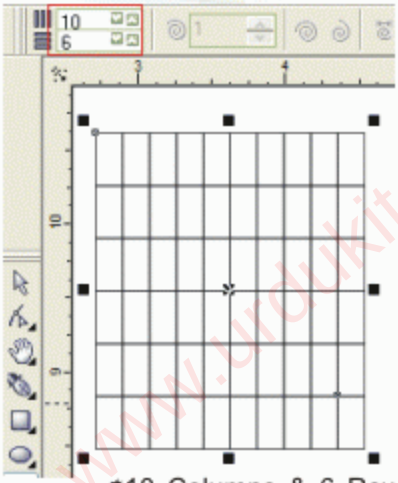
Graph paper tool

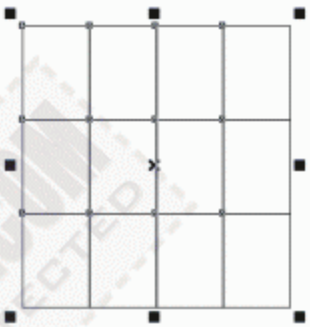
Short Cut Key = D



Rows & Columns کی تعداد اپنی مرضی سے سیٹ کر سکتے ہیں۔

اس کے ذریعے ہم لوگ Rows & Columns پر مبنی گراف بنا سکتے ہیں۔





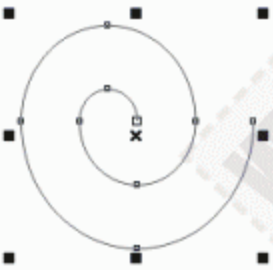
یہاں پر 10 Columns & 6 Rows ہیں۔

Spiral Tool

Short Cut Key = A



اس ٹول کے ذریعے ہم Spiral یعنی چکردار شکل بنا سکتے ہیں۔ ہمارے پاس دو آپشنز ہیں:





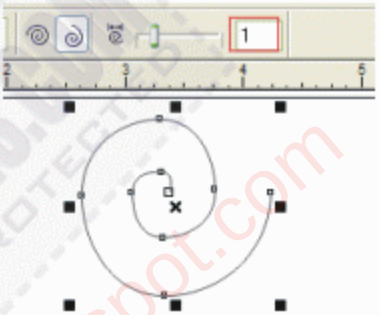
Symmetrical spiral 1

یہ عام طور پر کمپیوٹر اپنی مرضی سے بناتا ہے اور آپ لوگ اس کی Expansion کو نہیں بدل سکتے۔

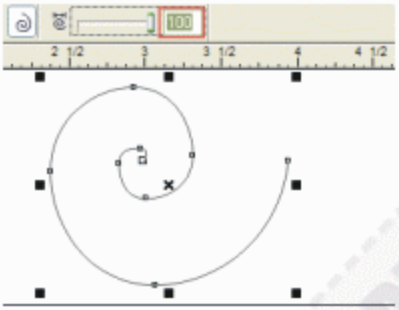
www.urdukitabain.blogspot.com
WWW.URDUPAGES.COM
COPY RIGHT PROTECTED

2 Logarithmic spiral

اس میں آپ لوگ Expansion Factor کو بدل سکتے ہیں۔



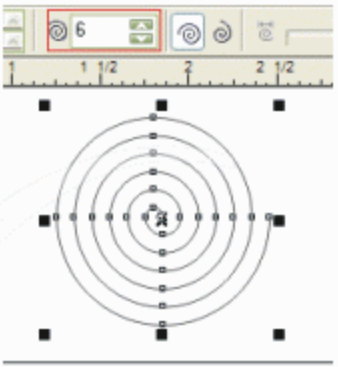
یہاں پر Expansion کو زیادہ کیا گیا ہے۔



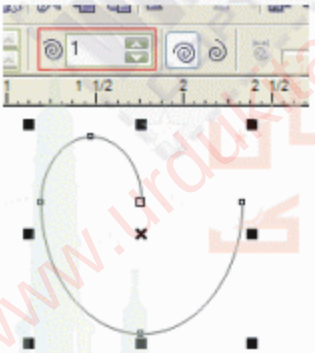
Spiral Revolutions

اس سے مراد چکر ہیں تصویر میں آپ دیکھ سکتے ہیں۔

یہاں پر زیادہ کیے گئے ہیں۔



یہاں پر صرف ایک کیا گیا ہے۔



www.urdukitabain.blogspot.com

تو یہ تو آج کی کلاس انشاءاللہ مزید کلاسس کیلئے انتظار درکار....

رمضان سپیشل:

اسلام سیکشن میں روزانہ رمضان کے فضائل وغیرہ پر مبنی تھریدز پوسٹ کیے جاتے ہیں۔آپ سب سے گذارش ہے کہ آپ لوگ وہاں پر ضرور تشریف فرما ہو۔



بسم اللہ الرحمن الرحیم

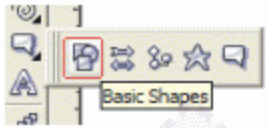
COURSE

کلاس 11 LASS — کورل ڈرا

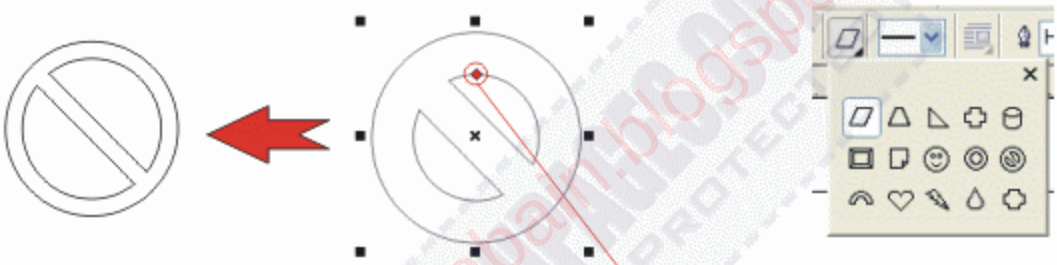
السلام علیکم و رحمۃ اللہ وبرکۃ

انشاءاللہ آج بھی ہم لوگ مختصر اور آسان سا سبق پڑھیں گے. آج کے سبق میں ہم کچھ تیار شدہ مواد کے بارے میں پڑیں گے. کورل ڈرا میں کچھ ریڈی میڈ اشکال موجود ہیں لہٰذا ان کا استعمال جاننا نہایت ضروری ہے. چلو اللہ کا پاک نام لے کر شروع کرتے ہیں.

Basic Shapes



جیسا کہ نام سے معلوم ہے یہاں پر کچھ بنیادی چیزیں ہیں جو ہم عام طور پر استعمال کرتے ہیں. آپ کے پاس سکرین پر یہ مواد آئے گا.



یہاں سے اس کو ہم لوگ ردوبدل وغیرہ کر سکتے ہیں.

کچھ مثالیں.



Arrow Shapes

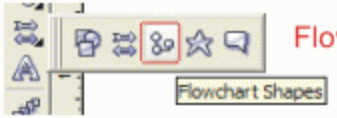


اس کے ذریعے ہم لوگ Arrow بنا سکتے ہیں جن کے ذریعے ہم لوگ کسی بھی چیز کی نشاندہی کر سکتے ہیں.



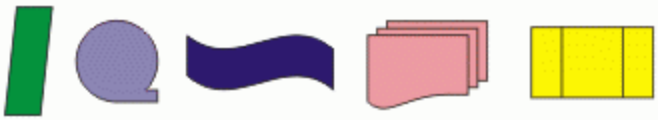


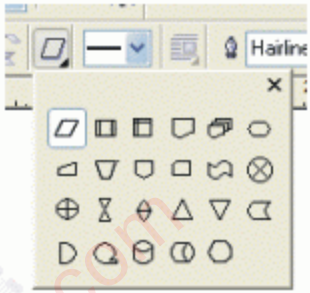
www.urdutabaan.blogspot.com



Flowchart Shapes

فلوچارٹ بناتے وقت جن اشکال کی ہمیں ضرورت پڑتی ہے کچھ یہاں پر موجود ہیں.





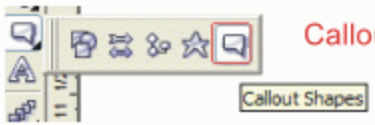




Star Shapes

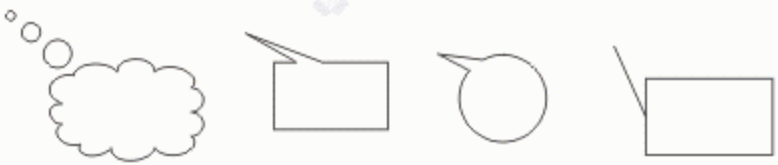
اس کے ذریعے ہم لوگ ستارے وغیرہ آرام سے لا سکتے ہیں.





Callout Shapes

کسی بھی چیز کو نام دیتے وقت ہم ان اشکال کا استعمال کر سکتے ہیں اس کے علاوہ بہت چیزوں کے لئے یہ استعمال ہوتے ہیں.





تو یہ تھی آج کی مختصر سی کلاس انشاءاللہ پھر ملاقات ہوگی. اللہ حافظ اور اپنا خیال رکھیں.

www.urdukitabain.blogspot.com

السلام علیکم!!!

بڑے دنوں بعد فارغ ہوا تو آج کی کلاس نہایت ہی اہم اور بنیادی ہے. یوں سمجھ لیجئے اگر آج کی کلاس آپ لوگوں کو سمجھ آ گئی تو پھر کورل ڈرا آپ کو 50% آ گیا. چونکہ کورل ڈرا میں سارا کام Nodes پر ہوتا ہے اس لئے آج کی کلاس میں ہم لوگ اس پر پڑھیں گے لیکن یہ ایک کلاس میں ممکن نہیں بلکہ ہوسکتا ہے مزید دو کلاسس میں اس کو جاری رکھنا پڑے. تو آیئے اللہ کا نام لے کر شروع کرتے ہیں.

Nodes کے کیا فوائد ہیں؟

کلاس شروع کرنے سے پہلے ضروری ہے کہ میں آپ لوگوں کو نوڈز کے بارے میں بتاؤں. دراصل کسی بھی لائن یا Curve چیز کے کچھ پوائنٹس ہوتے ہیں جن کے ذریعے ہم اس کی شکل کو بدل سکتے ہیں. ان پوائنٹس کی مدد سے ہم لوگ اس کو اوپر نیچے، بائیں اور دائیں جانب لے جانے کے ساتھ ساتھ چھوٹا اور بڑا بھی کر سکتے ہیں. اس کے علاوہ ہم لوگ اپنی مرضی سے اس کو Curve & Rotate وغیرہ کر سکتے ہیں. یہ آپ لوگ عملی طور پر آج کی کلاس میں ملاحظہ کر سکتے ہیں.



Shape tool
Shortcut key F10

کورل ڈرا میں اکثر اس ٹول کی ضرورت پیش آتی ہے. آپ لوگ شارٹ کٹ کی کا استعمال بار بار کریں گے. اس کو سمجھانے کیلئے میں نے ایک لائن لگائی ہے  Freehand tool سے.



F10 دبانے کے بعد اس طرح نظر آنی چاہیے.



اب آتے ہیں مختلف آپشنز کی طرف.



نوٹ: یہ لائن پر کلک کرنے کے بعد آئیں گے.

Spacing

یہ دراصل ایک Grid کے خانے کی دوسری کے ساتھ فاصلہ کیلئے استعمال ہوتا ہے. اگر ہم لوگ Horizantally ویلیو بڑھائیں گے تو پھر اسی طور پر فاصلہ بڑھے گا. اگر ہم لوگ Vertically فاصلہ بڑھائیں گے تو پھر ہمیں Vertical میں ویلیوز زیادہ بڑھانا پڑے گا. لیکن اس کا فائدہ اتنا نہیں ہے اس لئے ہمیں اس کی فکر نہیں کرنی چاہیے.

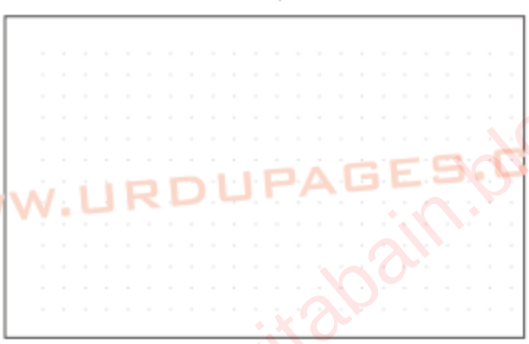


Show grid as lines

یہ by default سلیکٹ ہوتا ہے اور اس کو سلیکٹ کرنے سے لائنز پر مبنی Grid ہوگا جیسے آپ نے ملاحظہ کیا ہے.

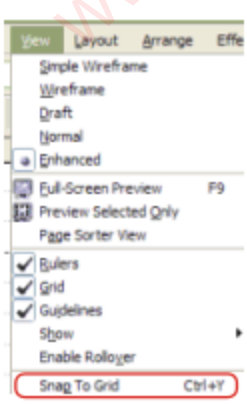
Show grid as dots

اس کو سلیکٹ کرنے سے Grid کے خانے ڈاٹس یعنی نقطوں کی شکل میں بدل جائیں گے کیوں کہ نقطوں کے ذریعے بھی ہم لوگ ڈیزائننگ کر سکتے ہیں.



Snap to grid

اصل ٹول یہ ہے اور اس کے ذریعے ہم کسی بھی لائن یا آبجیکٹ کو ایک محسوس پوائنٹ پر سنیپ کرتے ہیں. جب بھی ہم کسی لائن کو لگائیں گے تو پھر وہ خود بخود Grid کے ایک کونے سے سنیپ یعنی مل جائے گا (جو زیادہ قریب ہوگا). اس کا فائدہ یہ ہوتا ہے کہ ہم ایک ہی Angle پر کسی لائن کو ایک پوائنٹ سے دوسرے پوائنٹ پر لگا سکتے ہیں. بہر حال یہ بھی عملی میدان میں ہمیں سمجھ آ سکتا ہے.



Grid کو کس طرح ختم کیا جاتا ہے؟

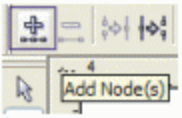
آپ لوگ View میں جا کر Grid کو Uncheck کر لیں تو پھر یہ نظر نہیں آئے گا.

Snap to grid کو کس طرح ختم کیا جاتا ہے.

بعض اوقات ہمیں اپنی مرضی سے کسی چیز کو بنانا پڑتا ہے اور ہمیں کسی لائن یا آبجیکٹ کو 100% فری حرکت دینی پڑتی ہے یا کسی لائن کو ایک خاص مثلاً دوسری لائن کے ساتھ ملانا پڑتا ہے. اس لئے ہمیں یہ آپشن ختم کرنا پڑتا ہے کیوں کہ اس طرح وہ Grid کو سنیپ نہیں کرتا بلکہ ہماری مطلوبہ شے کو ہی سلیکٹ کرتا ہے.

تو یہ تھی آج کی کلاس.

WWW.URDUPAGES.COM
www.urdukitabain.blogspot.com



Add Node(s)

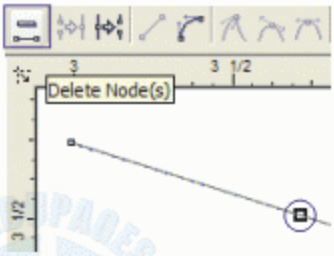
یہ آپشن نوڈ بڑھانے کیلئے استعمال ہوتا ہے۔اس کا طریقہ یہ ہے کہ آپ لوگ لائن کے جس حصے پر کلک کریں گے وہاں پر نوڈ ڈال سکتے ہیں۔جیسے میں نے تصویر میں بڑھایا ہے۔



یہاں پر نوڈ نظر آ رہا ہے۔

Delete Node(s)

جس نوڈ کو ختم کرنا ہو اس پر کلک کر کے اس آپشن کو سلیکٹ کریں۔



یہاں پر نوڈ ختم کیا گیا ہے۔



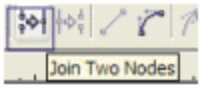
Break Curve

اس کے ذریعے ہم لوگ لائن یا Curve چیز کو دو حصوں میں تقسیم کر سکتے ہیں۔جیسے تصویر میں ہے۔



یہاں پر اس کو دو حصوں میں تقسیم کیا گیا ہے۔

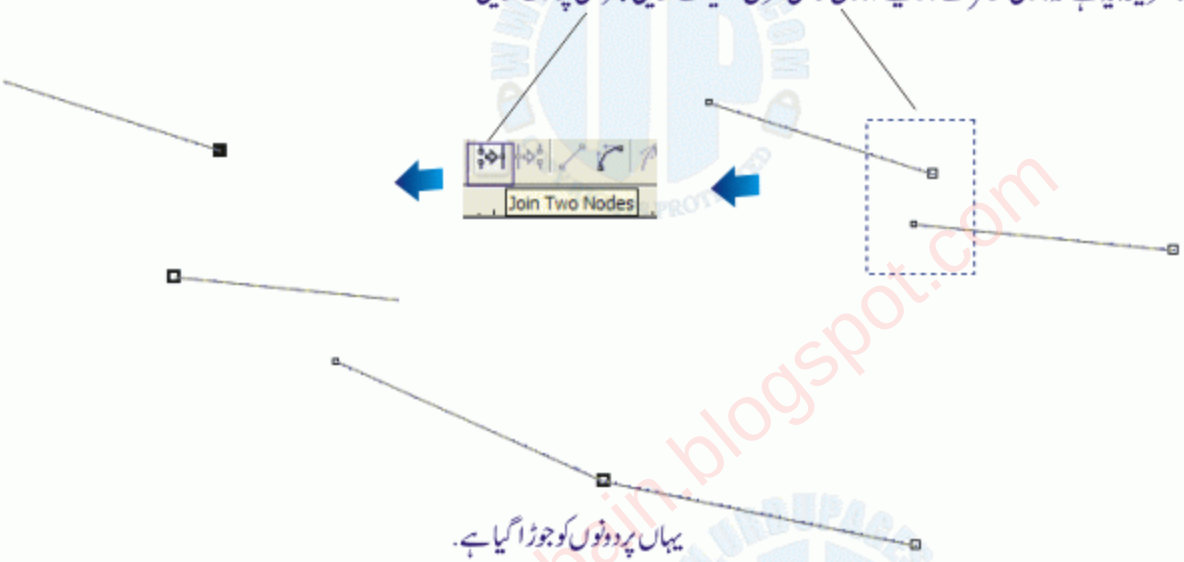
www.urdukitabain.blogspot.com
WWW.URDUPAGES.COM
COPY RIGHTS PROTECTED



Join two Nodes

جس چیز کو ہم لوگوں نے دو حصوں میں تقسیم کیا ہے ان کو دوبارہ جوڑنے کیلئے اس آپشن کو استعمال کریں.

اس کا طریقہ یہ ہے کہ ماوس کرسر کے ذریعے دونوں کو اس طرح سلیکٹ کریں پھر اس پر کلک کریں.

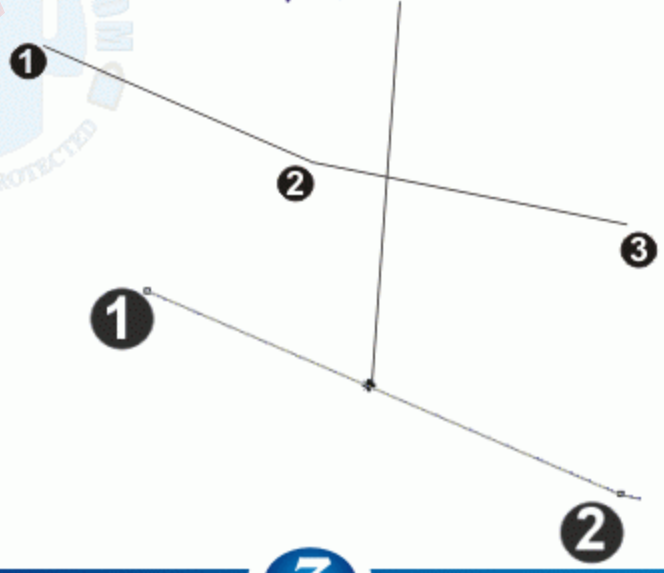


یہاں پر دونوں کو جوڑا گیا ہے.



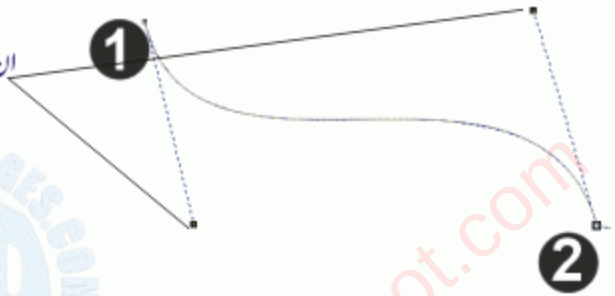
Convert Line to Curve

اس آپشن کا استعمال یہاں پر بہت ہوتا ہے. کسی بھی لائن کو پوری طرح Curve یا اس کا کچھ حصہ Curve کرنے کیلئے ہم لوگ مختلف پوائنٹس (نوڈز) کے درمیان کر سکتے ہیں. مثال کے طور پر میں نے لائن 3 & 2 & 1 پوائنٹس میں تقسیم کیا ہے. اب میں چاہتا ہوں کہ 2 & 1 کے درمیان لائن کو Curve کرنا چاہتا ہوں تو پھر 2 & 1 کے درمیان کلک کریں اور پر اس آپشن کو سلیکٹ کریں.



www.urdukitabein.blogspot.com

ان کے ذریعے کنٹرول کر سکتے ہیں.

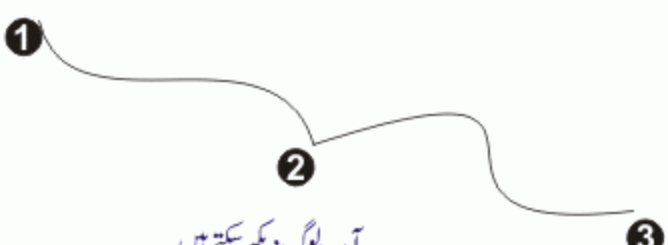




یہاں پر آپ لوگ دیکھ سکتے ہیں.

اسی طرح اب ہم لوگ 3 & 2 کے درمیان یہی عمل دہراتے ہیں.





آپ لوگ دیکھ سکتے ہیں.

www.urdukitabain.blogspot.com



Convert Curve to Line

اگر بالفرض ہم لوگ Curve کو پھر لائن میں بدلنا چاہتے ہیں تو پھر یہاں سے کر سکتے ہیں.



یہاں پر 3 & 2 کے درمیان Curve کو لائن میں تبدیل کیا گیا ہے.



By اعجاز

تو یہ تھی آج کی کلاس انشاءاللہ پھر ملیں گے. اگلی کلاس بہت جلد پوسٹ کروں گا.

بسم اللہ الرحمن الرحیم

السلام علیکم

امید ہے تمام معززین حضرات ٹھیک ٹھاک ہوں گے. جیسا کہ آپ لوگوں کو معلوم ہے کہ ہم لوگ کورل ڈرا کی نہایت اہم اور باریک پوائنٹس پر مبنی کلاسس میں حاضر ہیں لہٰذا ایک بار پھر گذارش ہے کہ آپ لوگ توجہ کے ساتھ اس کلاس میں بھی شرکت کریں...

کورل ڈرا میں تمام کام Nodes پر کیا جاتا ہے..اس سے پہلے کہ میں عملی طور پر آگے بڑھوں کچھ اہم چیزوں کو ایک بار پھر آپ لوگوں کی خدمت میں واضح کرتا ہوں.

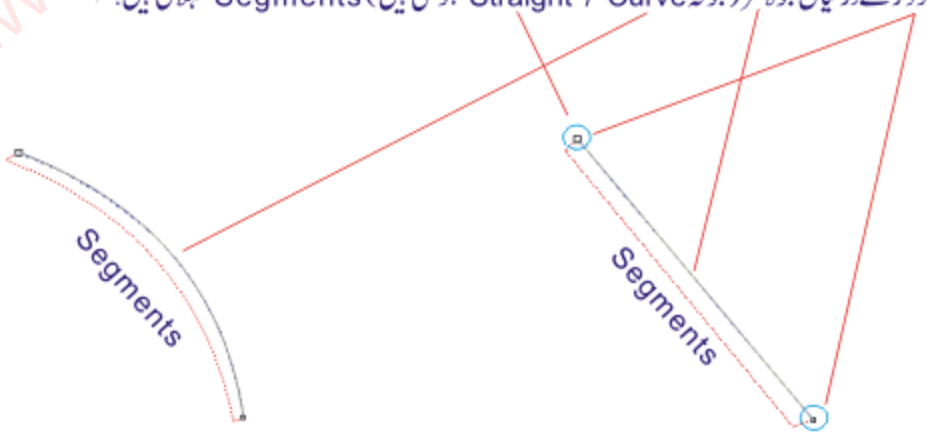
Nodes کیا ہوتے ہیں؟

اس کے بارے میں ہم لوگ پچھلی کلاس میں پڑھ چکے ہیں لیکن یہاں پر پھر سمجھا دیتا ہوں Nodes وہ پوائنٹس ہوتے ہیں جہاں سے لائن یا کوئی بھی آبجیکٹ شروع ہوتا ہے اور جہاں پر ختم ہوتا ہے. ان ہی کے ذریعے ہم اسے کنٹرول کرتے ہیں Nodes کو کسی بھی آبجیکٹ کے Foundations کہہ سکتے ہیں. یہ ایک لائن کے دونوں اطراف پر بھی ہو سکتے ہیں اور درمیان میں بھی. بلکہ ان کو بڑھایا اور گھٹایا بھی جا سکتا ہے. جو ہم لوگ بارہویں کلاس میں پڑھ چکے ہیں.



Segments

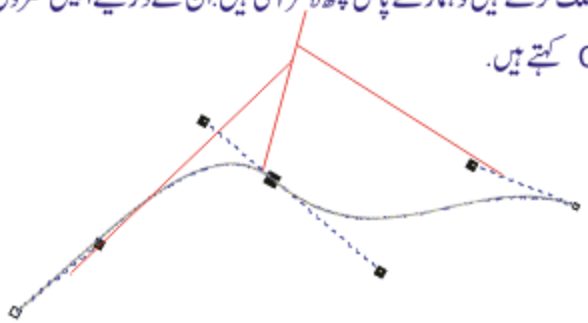
نوڈز کے درمیان جو لائنز (جو کہ Straight / Curve ہو سکتی ہیں) Segments کہلاتی ہیں.



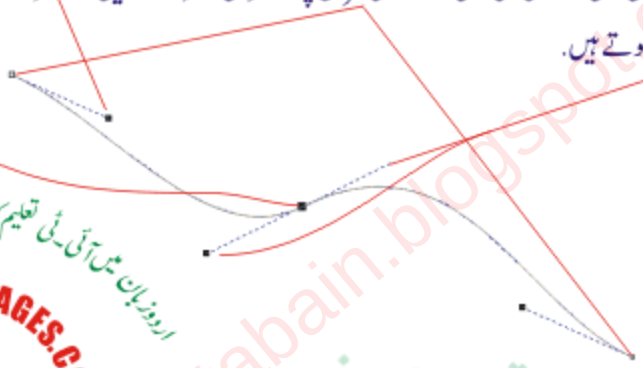
WWW.URDUPAGES.COM
www.urdukitabain.blogspot.com
اردو پیجز ڈاٹ کام

Control lines or Control Handles

جب بھی ہم کسی نوڈ پر کلک کرتے ہیں تو ہمارے پاس کچھ لائنز آتی ہیں. ان کے ذریعے انہیں کنٹرول کیا جاتا ہے. ان کو Control lines یا Control Handles کہتے ہیں.



یہ بات اچھی طرح ذہن نشین ہو کہ کسی بھی لائن کے آخری سروں پر جو کنٹرول لائنز ہوتے ہیں وہ یکطرف ہوتے ہیں. جبکہ درمیان والے نوڈ کے کنٹرول لائن دونوں اطراف پر ہوتے ہیں.

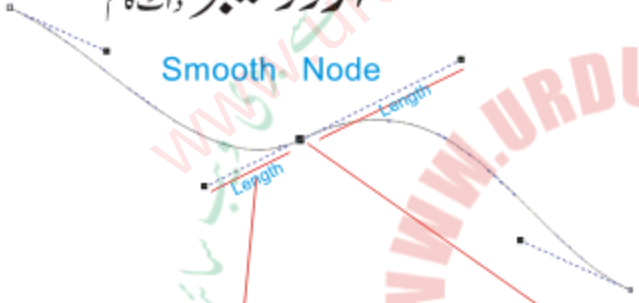


اردو زبان میں آئی ٹی تعلیم کو فروغ دینے والی سب سے بڑی ویب سائٹ
WWW.URDUPAGES.COM
اردو پیجز ڈاٹ کام

Nodes کی مختلف قسمیں

عام طور پر کورل ڈرا میں ان کی تین اقسام ہیں.

- Smooth Node
- Symmetrical Node
- Cusp Node



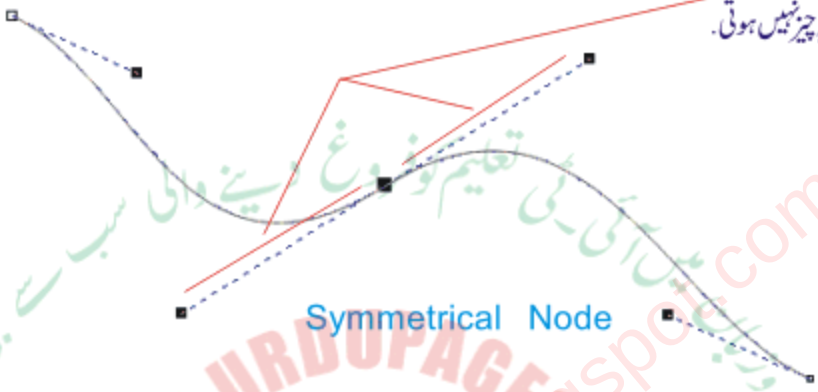
Smooth Node



اس سے مراد وہ نوڈ ہے جن کے دو Control Handles ہوتے ہیں جو بالکل Straight لائن ہوتی ہے. آپ لوگ تصویر میں دیکھ سکتے ہیں. جب ہم لوگ اس نوڈ کو سلیکٹ کرتے ہیں تو پھر ہم لوگ دونوں میں سے کسی ایک کنٹرول ہینڈل کو مختلف Length دے سکتے ہیں. اس کے برعکس Symmetrical Node میں دونوں طرف کنٹرول ہینڈلز یکساں ہوتے ہیں.

Symmetrical Node

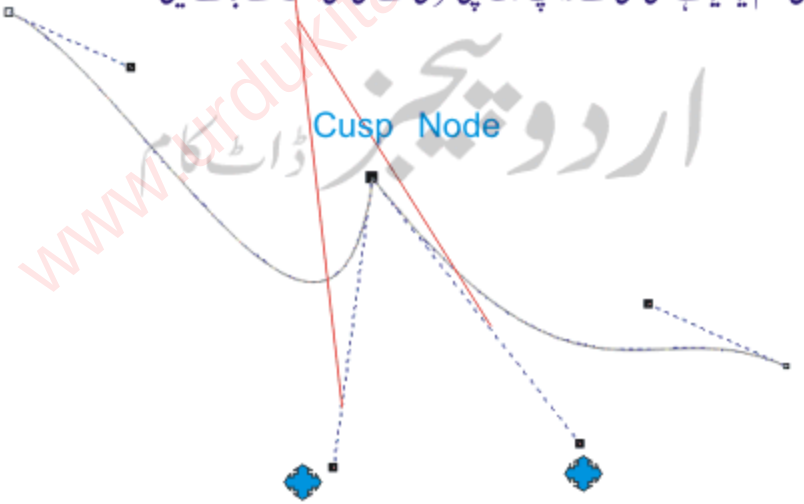
اس قسم کے اندر نوڈ کے جو کنٹرول ہینڈلز ہوتے ہیں وہ ہمیشہ یکساں اور برابر حرکت کرتے ہیں. جیسے آپ لوگ تصویر میں ملاحظہ کر رہے ہیں. اگر ایک طرف کے کنٹرول ہینڈل کو آپ لوگ اوپر نیچے یا کسی بھی طرف لے جائیں تو دوسرا کنٹرول ہینڈل بھی اسی مقدار میں جائے گا. جبکہ Smooth Node میں یہ چیز نہیں ہوتی.



Symmetrical Node

Cusp Node

اس قسم میں ہم لوگ نوکیلی چیزیں بنا سکتے ہیں. یہ سب سے دلچسپ قسم ہے. ہم لوگ دونوں اطراف کے کنٹرول ہینڈلز کو فری حرکت دے سکتے ہیں. یعنی کنٹرول ہینڈلز کو مخالف سمت یا کسی بھی زاویے پر لے جا سکتے ہیں. آپ لوگ تصویر میں ملاحظہ کر رہے ہیں. اس قسم میں بقیہ دو قسموں کی نسبت بہت آزادی ہے. کنٹرول ہینڈلز کو دو حصے میں تقسیم کیا گیا ہے. کسی بھی حصے کو آپ لوگ اپنی مرضی سے کسی بھی سمت لے جا سکتے ہیں.



Cusp Node

تو یہ تھی آج کی بنیادی ٹولز پر کلاس.. آپ لوگوں سے درخواست ہے کہ خوب پریکٹس کریں.

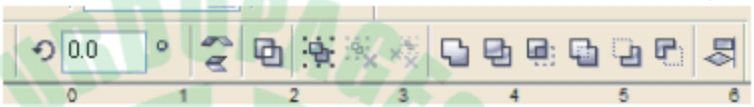
اگر یہ چیز سمجھ میں آ گئی تو سمجھ لیں ڈیزائننگ آ گئی.

بسم اللہ الرحمن الرحیم

السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکتہ !!!

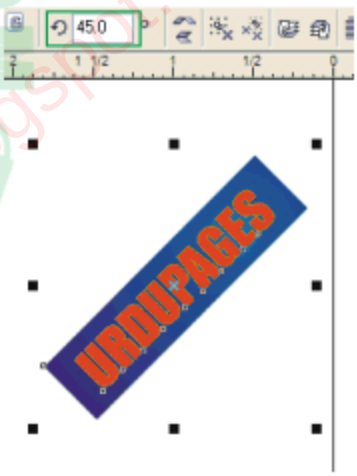
امید ہے تمام اہلیان اردو پیجز ڈاٹ کام ٹھیک ٹھاک ہوں گے. بڑے دنوں بعد کلاس لکھنے فارغ ہوا ہوں. اس سے پہلے ہم لوگوں نے نوڈز کے بارے میں پڑھا تھا لیکن ابھی وہ سبق ختم نہیں ہوا لیکن آج میں کچھ اور ٹولز پر بات کروں گا اور نوڈز کی آخری کلاس کو موخر کر رہا ہوں.

تو آیئے اللہ کا نام لے کر شروع کرتے ہیں:



Angle of Rotation

اس ٹول سے ہم لوگ کسی بھی آبجیکٹ کو Rotate کر سکتے ہیں.



Mirror buttons

یہ دراصل کسی بھی آبجیکٹ کو اس کے عکس کے مطابق سیٹ کرنے کیلئے استعمال ہوتا ہے.

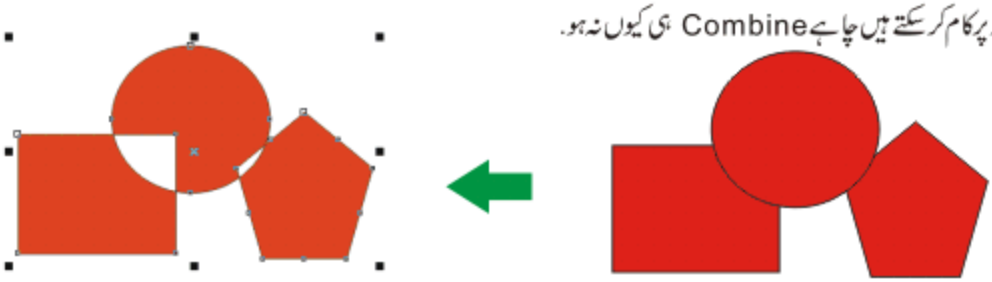


Combine

Short Cut key = Ctrl+L



جب بھی ہمارے پاس زیادہ آبجیکٹس ہوں تو ہم لوگ اس کو ایک دوسرے کے ساتھ ملا سکتے ہیں. یہ بھی دراصل گروپ ٹول کی طرح ہے بس اس میں یہ خصوصیت ہے کہ گروپ کرنے کے بعد Nodes پر کام نہیں ہو سکتا جب تک ان گروپ نہ کیا جائے لیکن اس ٹول کے استعمال کے بعد بھی ہم لوگ نوڈز پر کام کر سکتے ہیں چاہے Combine ہی کیوں نہ ہو.



نوٹ: Combine کرنے کے بعد آبجیکٹس کو اگر پھر علیحدہ کرنا ہو تو پھر Break Curve Apart کریں.



Group

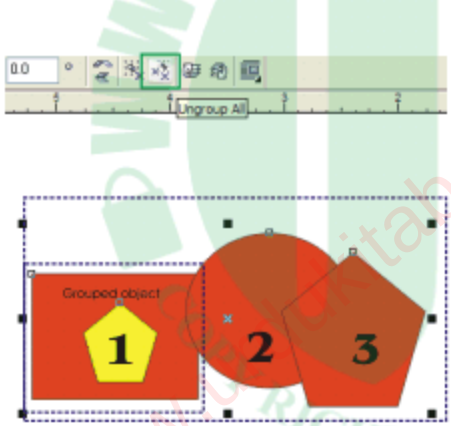
Short Cut key = Ctrl+G

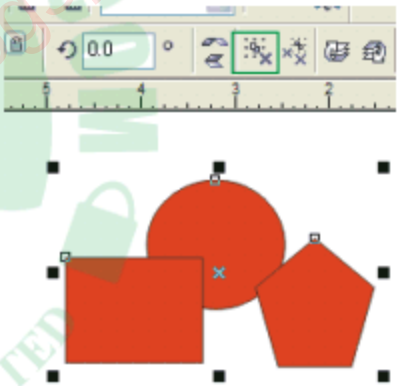
اس ٹول کے ذریعے دو یا دو سے زیادہ آبجیکٹس کو گروپ کی شکل دی جاسکتی ہے۔اس کے علاوہ یہ بات بھی یاد رہے کہ اگر کوئی آبجیکٹ پہلے ہی سے گروپ کیا گیا ہو تو پھر اس کو بھی دوسرے آبجیکٹس کے ساتھ گروپ میں شامل کیا جاسکتا ہے۔

Ungroup

Short Cut key = Ctrl + U

اس کے ذریعے گروپ شدہ چیزوں کو دوبارہ علیحدہ کیا جاسکتا ہے۔ ہاں اگر اس میں کوئی ایسا آبجیکٹ بھی ہو جو پہلے سے دو یا دو سے زیادہ آبجیکٹس پر مبنی ہو یعنی گروپ میں ہو تو پھر اس کا گروپ ختم نہیں ہوگا۔





Ungroup All

اس ٹول کو سمجھانے کیلئے آپ لوگ تصویر کی طرف دیکھیں۔

یہاں پر تین آبجیکٹس ہیں۔3 & 2 Object تو عام ہیں لیکن 1 Object دو چیزوں کے گروپ پر مشتمل ہے۔جب ہم لوگ ان تمام کو گروپ کریں گے تو یہ ایک گروپ ہوگا لیکن اگر Ungroup ٹول کا استعمال کریں گے تو پھر 3 & 2 Object علیحدہ ہو جائیں گے جبکہ 1 Object علیحدہ ہونے کے بعد بھی گروپ میں رہے گا لیکن اگر Ungroup All کا استعمال کریں گے تو 1 Object بھی گروپ کی شکل میں نہیں رہے گا بلکہ تمام کے تمام آبجیکٹس Ungroup ہو جائیں گے۔

www.freeurdubooks.blogspot.com
www.freeurdukitabain.blogspot.com
ALL RIGHTS PROTECTED

مندرجہ ذیل ٹولز کیلئے دونوں آبجیکٹس کا سلیکٹ کرنا لازم ہے۔



Weld

جیسے کہ نام سے ظاہر ہے یہ ویلڈنگ کیلئے استعمال ہوتا ہے۔ دو آبجیکٹس کو آپس میں ملانے کیلئے۔





Trim

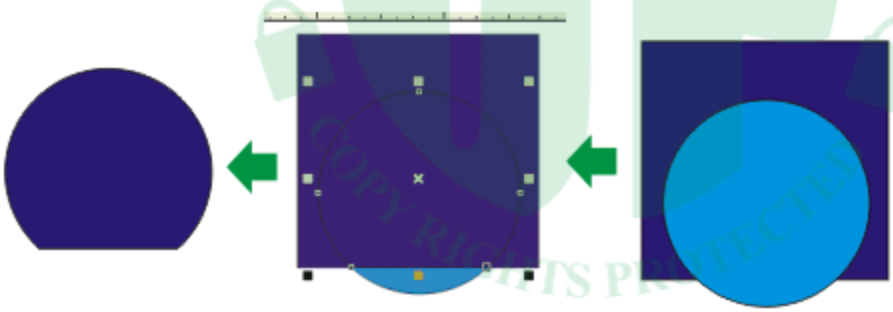
یہ ٹول Simplify ٹول ہی کی طرح ہے۔ تصویر میں اس کا استعمال دیکھیں۔ دونوں آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں۔





Intersect

اس کے ذریعے ہم لوگ ایک آبجیکٹ سے اس کا وہ حصہ دوسرے آبجیکٹ (جو اس کے ساتھ Intersect کر رہا ہو) Duplicate کر کے حاصل کر سکتے ہیں جیسے تصویر میں واضح ہے۔



COREL DRAW COURSE
کورل ڈرا کورس
WWW.URDUPAGES.COM

بسم اللہ الرحمٰن الرحیم

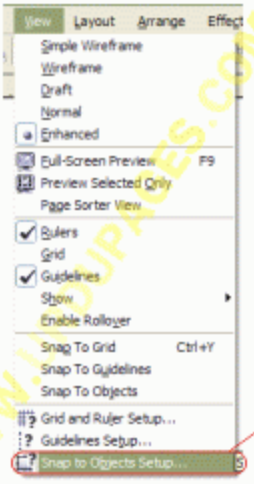
السلام علیکم و رحمۃ اللہ وبرکۃ!!!!!

امید ہے آپ لوگ ٹھیک ٹھاک ہوں گے. بڑی خوشی کی بات ہے کہ کورل ڈرا کا کورس شروع کرتے ہوئے بہت سے ممبران نے کلاس 1 میں حاضری دی. آپ لوگ یقین کریں کہ مجھے بہت ہی خوشی ہوئی کیوں کہ آپ لوگوں نے وہاں پر میری بہت حوصلہ افزائی کی. آپ بھائیوں و بہنوں کے پیار کو مد نظر رکھتے ہوئے میں نے سوچا کہ دوسری کلاس کا اہتمام بھی کیا جائے.

تو آج کی کلاس میں آپ لوگوں کو Snapping کے بارے میں مزید بتایا جائے گا. کوشش کروں گا کہ کچھ اور بھی ساتھ بتادوں تا کہ کم وقت میں زیادہ کام ہو. اللہ سے دعا ہے کہ مجھے آپ لوگوں کو اچھے انداز سے سمجھانے کی توفیق دے. آمین

Snap to Objects:

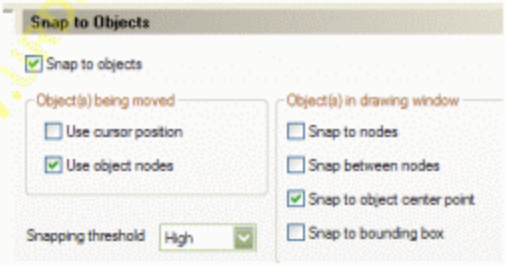
پچھلی کلاس میں ہم لوگوں نے Grid کے بارے میں پڑھا تھا. آج ہم لوگ یہ سیکھیں گے کہ کسی بھی آبجیکٹ دوسرے آبجیکٹ پر کس طرح اور کیسے Snap کیا جاتا ہے. جن ممبران کو Autocad آتا ہو وہ بڑی آسانی سے سمجھ سکتے ہیں. بہرحال مشکل کچھ بھی نہیں بس آپ لوگوں کی توجہ کی ضرورت ہے.



Snap to Objects کو کس طرح Set کیا جاتا ہے؟

آپ لوگ View میں جا کر Snap to Objects setup پر کلک کریں.

پھر آپ لوگوں کی سکرین پر یہ چیزیں ہوں گیں. میں ضروری چیزیں بتا دیتا ہوں.



Snapping threshold:

یہ دراصل وہ فاصلہ ہے جس کی مدد سے ہم ایک Object کو دوسرے کے ساتھ Snap کرتے ہیں.

آپ کے پاس تین آپشنز ہیں. (جتنے پکسل کم ہوں اتنی ہی Snapping کی طاقت کم ہوگی)

Low

4 پکسل سکرین کے فاصلے پر دوسرے آبجیکٹ کو Snap کیا جاسکتا ہے.

Medium

8 پکسل سکرین کے فاصلے پر دوسرے آبجیکٹ کو Snap کیا جاسکتا ہے.

High

16 پکسل سکرین کے فاصلے پر دوسرے آبجیکٹ کو Snap کیا جاسکتا ہے.

کونسا آپشن اچھا ہے؟

آپ لوگ High کو سلیکٹ کریں کیوں کہ اس طرح آپ لوگوں کو Snapping میں آسانی ہوگی. وجہ یہ ہے کہ اس آپشن سے اس کی طاقت (Snapping power) بڑھ جاتی ہے اور پھر دور سے بھی آرام سے کسی آبجیکٹ کو Snap کیا جاسکتا ہے.

www.urdukitabain.blogspot.com



Simplify

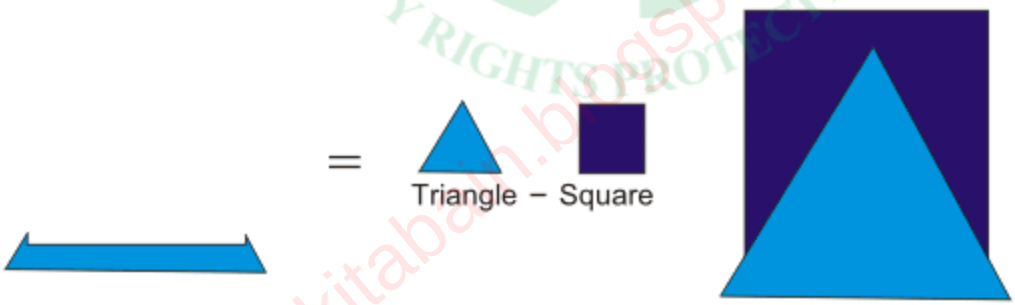
یہ ٹول بھی Trim سے ملتا جلتا ہے. تصویر دیکھیں.





Front Minus Back

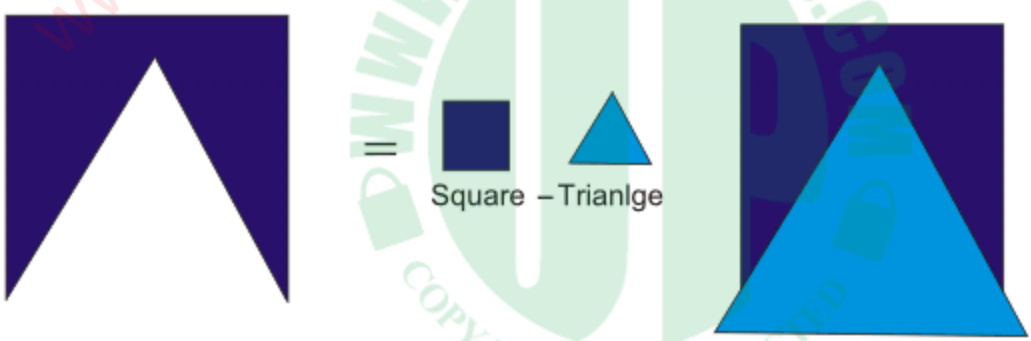
اس کو سمجھانے کیلئے ہمارے پاس Sqaure (جو کہ Back پر ہے) اور Triangle (جو Front پر ہے) دو آبجیکٹس ہیں.





Back Minus Front

Square - Trianlge. اس کا بھی حساب وہی ہے بس فارمولا اس طرح ہے.



الحمدللہ آج کی کلاس اختتام کو پہنچ گئی ہے. پھر ملاقات ہوگی.

CLASS 15

السلام علیکم!!

بڑے دنوں بعد فراغت نصیب ہوئی۔جی تو آج کی کلاس میں بھی آپ کو Nodes کے بارے میں بتایا جائے گا۔جناب آج کی کلاس نوڈز کی آخری ہے۔اس کے بعد آسان کلاسس شروع ہوجائیں گی۔ویسے نوڈز کی بنیادی چیزوں کا ذکر میں کلاس 13 میں کر چکا ہوں۔آج کچھ ٹولز کے بارے میں آپ کو بتایا جائے گا۔یہ کلاس 13 ہی کی ایک شاخ ہے جو جاری تھی۔تو آیئے پاک رب کا نام لے کر شروع کرتے ہیں جس کی ربوبیت'الوہیت اور اسماء و صفات میں کوئی مخلوق شریک نہیں...

Auto Close Curve

کسی بھی چیز کے اگر دو پوائنٹس (نوڈز) ایسے ہوں جن سے وہ ایک بند شکل اختیار کر سکتی ہے تو پھر اس ٹول کے ذریعے اس کو بند کریں.



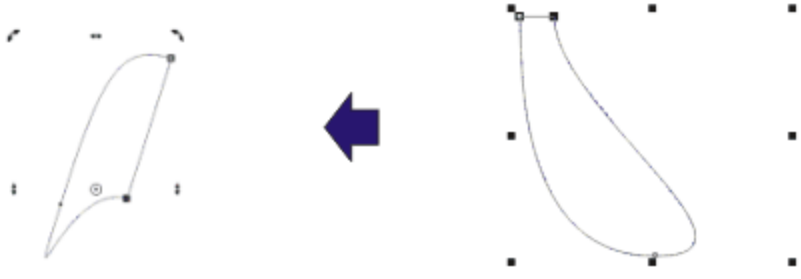
Stretch & Scale Nodes

اس کے ذریعے ہم لوگ نوڈز کو بڑا اور چھوٹا یا Extend وغیرہ کر سکتے ہیں.تصویر میں دیکھیں.دو نوڈز کو سلیکٹ کرنے کے بعد اس ٹول سے اس کی شکل کو بدلا گیا ہے.



Rotate & Scew Nodes

اس کے ذریعے ہم لوگ نوڈز کو سلیکٹ کرنے کے بعد گھما سکتے ہیں اور مختلف زاویے پر اس کو رکھ سکتے ہیں.تصویر میں دیکھیں.



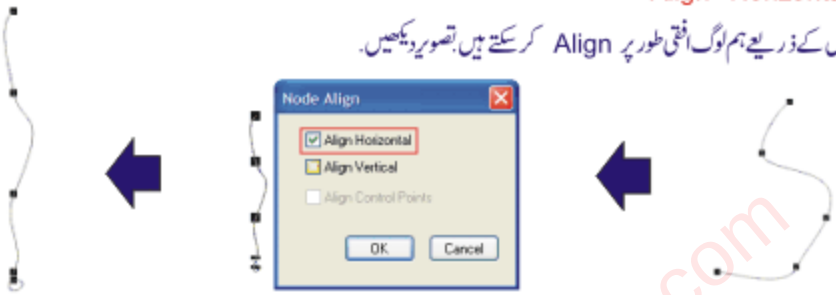
www.urdukitabain.blogspot.com

Align Nodes

ہم نوڈز کو تین طریقے پر Align کر سکتے ہیں.

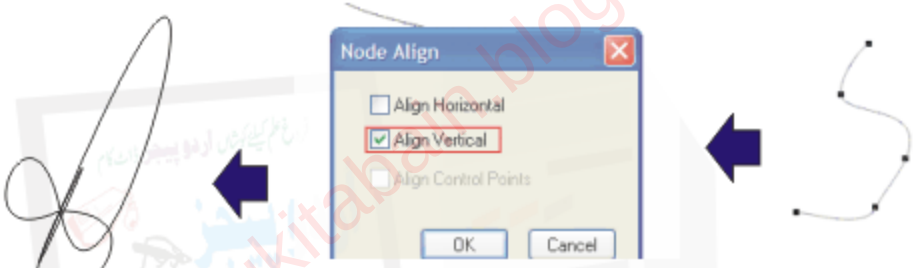
Align Horizontally

اس کے ذریعے ہم لوگ افقی طور پر Align کر سکتے ہیں. تصویر دیکھیں.



Align Vertically

اس کے ذریعے ہم لوگ عمودی طور پر Align کر سکتے ہیں. تصویر دیکھیں.



Align Control Points

اس کے ذریعے ہم لوگ تمام نوڈز کو Horizontally & Vertically Align کرتے ہیں.

Select All Nodes

F10 کو دبانے کے بعد جب ہم لوگ نوڈز پر کام کرتے ہیں تو اس ٹول کے ذریعے تمام نوڈز کو سلیکٹ کیا جاتا ہے. لیکن اس سے بہتر طریقہ یہ ہے کہ ہم لوگ Ctrl + A دبا کر تمام نوڈز کو سلیکٹ کریں.



تو یہ تھی آج کی کلاس جو نوڈز کے بارے میں تھی. انشاءاللہ اگلی کلاسوں میں ہم لوگ نئے ٹولز پڑھیں گے.

آج کیلئے اتنا ہی کافی... اللہ حافظ اور اپنا خیال رکھیں.

www.urdukitaabain.blogspot.com

السلام علیکم!!

الحمدللہ آج ہم لوگ کلاس نمبر 16 پڑھیں گے. آج کی کلاس میں ہم لوگ کچھ نئے ٹولز پر پڑھیں گے.



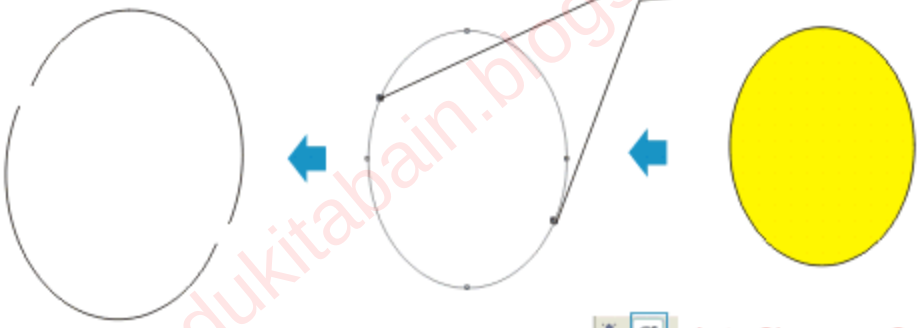
Knife tool

یہ ٹول کٹنگ کیلئے استعمال ہوتا ہے. کٹنگ دو طریقے سے ہوتی ہے:



Leave as one object

اس کو سلیکٹ کرنے کے بعد ہم لوگ Outline پر چھری لے کر کٹنگ کرتے ہیں. اس کا طریقہ یہ ہے کہ آپ اس آپشن کو سلیکٹ کریں اور پھر یہاں پر کلک کریں. اسی طرح دوسرے پوائنٹ پر بھی چھری چلائیے اور پھر دو حصوں میں تقسیم کرنے کیلئے Break Curve Apart (Ctrl+K) دبائیے.

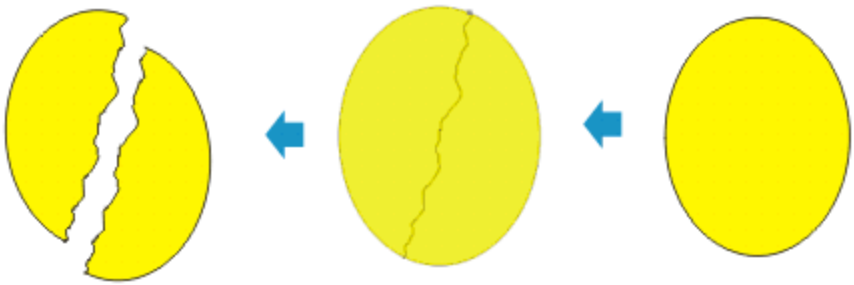




Auto-Close on Cut

اس طرح کی کٹنگ میں ہم لوگ چھری کو ایک پوائنٹ سے شروع کرتے ہیں اور دوسرے پوائنٹ تک اس کو لے جاتے ہیں. آبجیکٹ دو حصوں میں کٹ جانے کے بعد دو آبجیکٹس میں منقسم ہو جائے گا.

(نوٹ: Outline سے شروع کرتے ہیں اور اسی تک چھری کو لے جاتے ہیں)



www.urdukitabain.blogspot.com



Erase Tool



Shortcut key = X

اس ٹول کے ذریعے ہم کسی بھی آبجیکٹ کے مطلوبہ حصے کو مٹا سکتے ہیں.

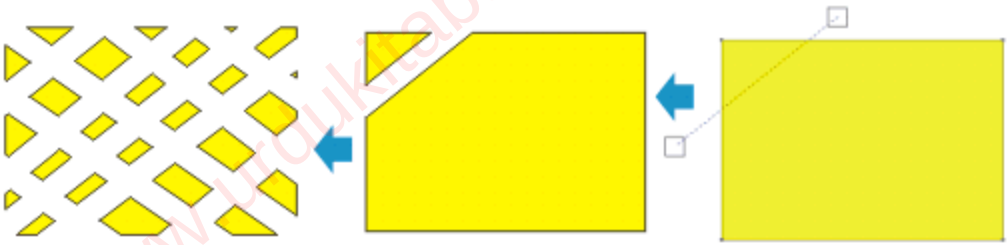
آبجیکٹ کو مٹانے کیلئے سب سے پہلے اس کو سلیکٹ کریں (Pick tool سے).



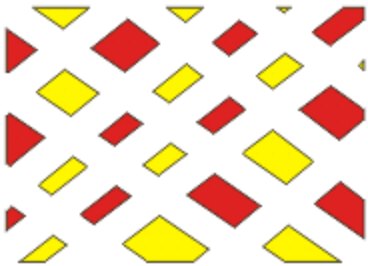
ایک سائڈ سے دوسری سائڈ تک.

اس کے علاوہ ایک اور طریقہ یہ ہے:

آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے بعد اس طرح کلک کریں اور پھر ماوس بٹن کو چھوڑ کر اس طرح لے جایئے. پھر کلک کریں.



آپ کے پاس اس طرح نتیجہ نکلے گا.



Break Curve Apart (Ctrl + K) کے بعد اپنی مرضی سے کلرنگ کی گئی ہے.



www.urdukitabain.blogspot.com





Smudge Brush

اس ٹول کے ذریعے بہت ہی اچھی چیزیں بنائی جاسکتی ہیں جیسے سورج کی کرنیں وغیرہ۔



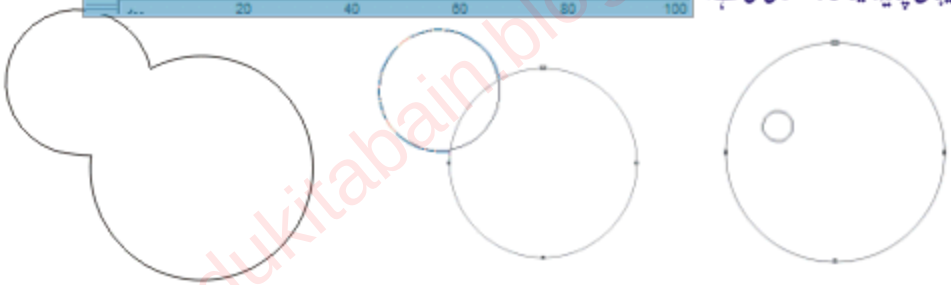
اس کو زیادہ کرنے سے یہ End point پر نوکیلا ہوتا جاتا ہے۔

یہ برش کی شکل بدلنے کیلئے استعمال ہوتا ہے۔آپ لوگ 45 چیک کر کے دیکھیں پھر 90 کریں۔فرق معلوم ہو جائے گا۔اس کے علاوہ اور بھی سیٹنگ کر سکتے ہیں۔

اس سے برش کا زاویہ بدل سکتے ہیں۔مثلاً Degree 45 پر یہ بالکل ایسے ہو جاتا ہے جیسے کٹ نب پین کی نوک۔



یہاں پر یہ ویلیو 10- رکھی گئی ہے۔





یہاں پر یہ ویلیو 5 رکھی گئی ہے۔







اس کے علاوہ ہم لوگ مختلف شکلیں بنا سکتے ہیں۔

تو یہ تھی آج کی کلاس انشاءاللہ پھر ملاقات ہوگی۔

www.urdukitabain.blogspot.com

بسم اللہ الرحمن الرحیم

اردو پیجز

Class 17

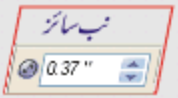
السلام علیکم!!

الحمدللہ آج ہم لوگ کلاس نمبر 17 پڑھیں گے۔

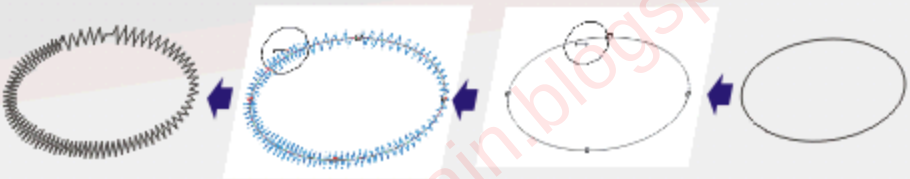


Roughen-brush

یہ ٹول کھردا کرنے کیلئے استعمال ہوتا ہے۔اس سے مختلف شکلیں بنائی جاسکتی ہیں۔میں نے صرف تصویر کے ذریعے سمجھایا ہے کیوں کہ اس کا انحصار ہمارے اوپر ہے کہ ہم کس طرح استعمال کریں۔



نوٹ:اس کے لئے ضروری ہے کہ آپ آبجیکٹ کو(Ctrl + K) Curve کریں۔

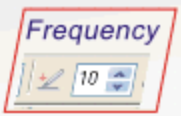


Frequency بڑھانے سے



Frequency گھٹانے سے





میں نے مختلف Values ڈال کر آپ لوگوں کے سامنے سب کچھ پیش کیا ہے۔امید ہے مجھے وضاحت کرنے کی ضرورت نہیں پڑے گی کیوں کہ یہ سب سیٹنگ ہم اپنی مرضی سے کرتے ہیں لہٰذا مجھے بیان کرنے کی ضرورت نہیں۔آپ لوگ اپنی مرضی سے Values ڈال کر کام کریں۔

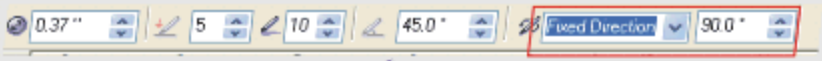




www.urdukitabain.blogspot.com







Fixed Direction سے زاویہ وہی رہے گا جو ہم دیں گے.







Free Transform tool

اس ٹول سے ہم لوگ اپنی مرضی کے ساتھ کسی بھی آبجیکٹ کو Rotate, Resize, Skew وغیرہ کر سکتے ہیں.





Free Rotate tool

یہ کسی بھی آبجیکٹ کو کسی بھی زاویے پر گھمانے کیلئے استعمال ہوتا ہے.



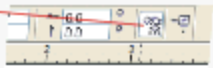
Free Angle Reflection tool

اس کے ذریعے ہم کسی بھی آبجیکٹ کو اس طرح سیٹ کر سکتے ہیں جیسے آئینے میں اس کا عکس نظر آتا ہے. اس پر کلک کرنے سے اس کا Duplicate بن کر عکس بنے گا Free Rotate tool کا بھی تقریباً یہی استعمال ہے.



Free Skew tool

اس کا استعمال تصویر میں دیکھا جا سکتا ہے.











Free Scale tool

یہ چھوٹا اور بڑا کرنے کیلئے استعمال ہوتا ہے.

www.dukitabain.blogspot.com

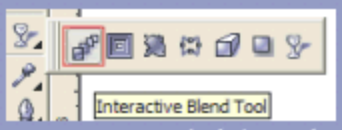
بسم اللہ الرحمن الرحیم

Interactive Blend tool

السلام علیکم!!

عزیز بھائیو! و بہنو!!

سب سے پہلے تو معذرت کہ میں آپ لوگوں کیلئے نئی کلاس پوسٹ نہ کر سکا. بہر حال پڑھائی کی وجہ سے یہ سب کچھ کرنا پڑ رہا ہے.

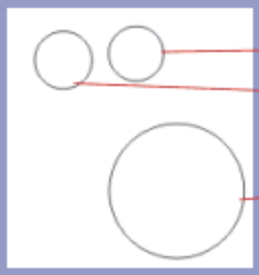


چلو آج ہم لوگ نئی کلاس میں Blend tool کے بارے میں پڑھیں گے۔

Interactive Blend tool:

اس ٹول کے ذریعے ہم لوگ ایک خاص Path پر Objects کو حرکت دے کر ڈیزائننگ کر سکتے ہیں۔

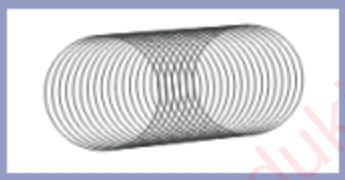
یہ آپ مثال سے سمجھ سکتے ہیں۔

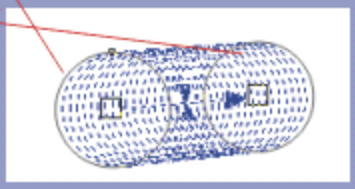


میں نے ایک چھوٹا سا دائرہ لگایا ہے اور اس کو Copy & Paste کیا ہے۔

اس کے بعد ایک بڑا دائرہ لگایا ہے۔

Blend tool سلیکٹ کرنے کے بعد میں نے ایک دائرے پر کلک کر کے ماؤس کے بائیں بٹن کو دبائے رکھا اس کے بعد دوسرے دائرے تک لے گیا۔



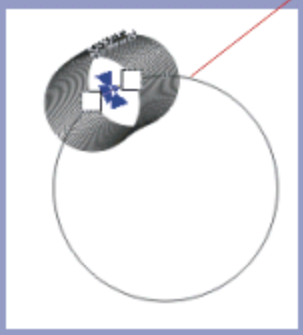


یہ شکل آ گئی ہے۔

اب اس ٹول پر کلک کر کے (Path Properties میں) یہ آپشن (New Path) سلیکٹ کیا اور Arrow کا نشان آنے کے بعد اس کے Border پر کلک کیا۔





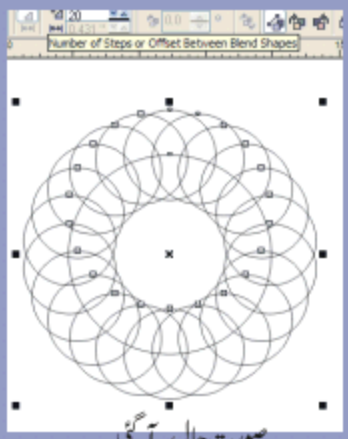


صورت حال کچھ اس طرح ہو گئی۔

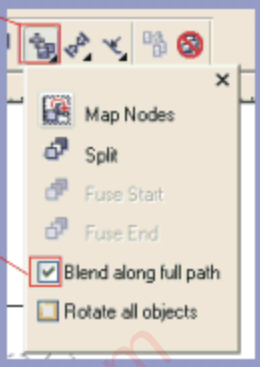
www.urdukitabain.blogspot.com

CLASS 18

Miscellaneous Blend Options میں یہ ٹول یعنی Blend along full path کو سلیکٹ کیا۔



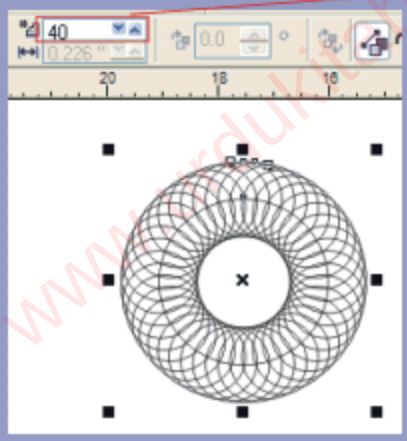
صورت حال یہ آ گئی۔

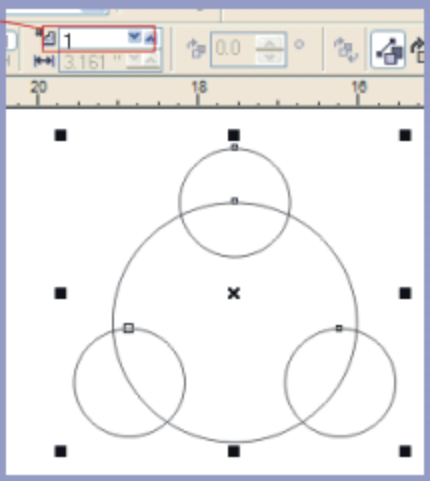


Number of steps or offset between blend shapes:

جو بھی Shapes ہم لوگوں نے Blend کیں ہیں اس آپشن میں ہم جتنی زیادہ Value ڈالیں گے اتنی ہی Shapes کی تعداد میں اضافہ ہوگا اور کم کرنے سے تعداد کم ہوگی جیسے یہاں پر میں نے کی ہے۔

یہاں پر میں نے 40 کی ہے۔





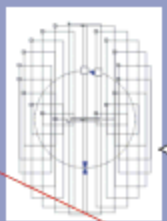
www.urdukutabain.blogspot.com

ضروری نہیں کے آپ صرف Circle قسم کی شکل کو بلینڈ کریں بلکہ میں نے Rectangle کو بھی بلینڈ کیا ہے۔

وہی طریقہ ہے











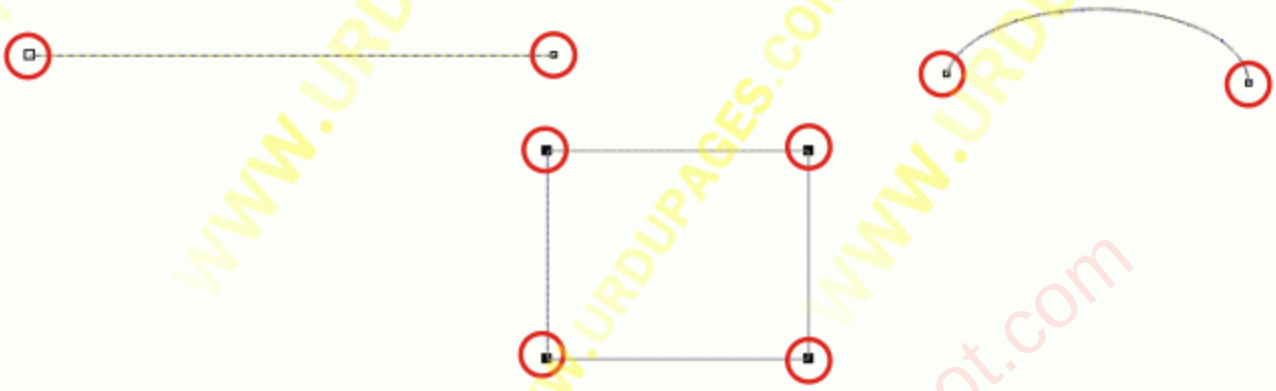
Rotate all objects کو سلیکٹ کرنے کے بعد یہ نتیجہ نکلا۔

Snap to Objects (Use object nodes):

کسی بھی آبجیکٹ کو Snap کرنے کے مختلف طریقے ہیں.لیکن میں ضروری سمجھتا ہوں کہ آپ لوگوں پہلے بتایا جائے کہ nodes کیا ہوتے ہیں؟

Nodes:

یہ دراصل کسی بھی لائن یا Curve کے Square points ہوتے ہیں.اور یہ آخری سرے پر ہوں گے.ان کی مدد سے آپ لوگ کسی بھی لائن یا Curve چیز کو بدل سکتے ہیں.اس کے علاوہ یہ Snapping میں بھی کام آتے ہیں.(تصویر میں ملاحظہ ہو)

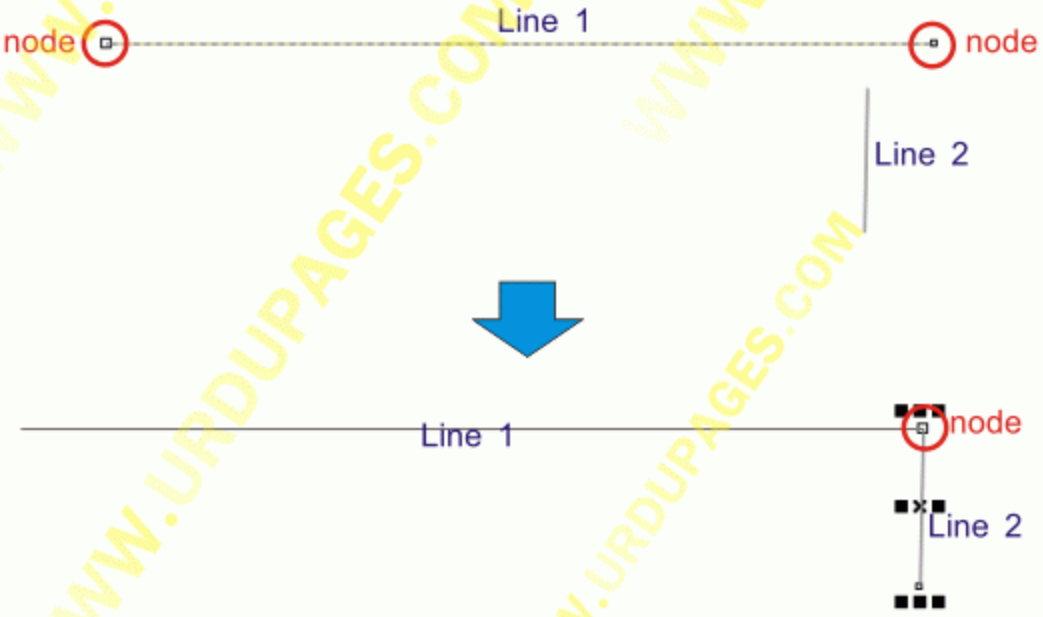


Object(s) in drawing window:

آپ کے پاس Snapping کے کچھ آپشنز ہیں جن کی مدد سے آپ لوگ کسی بھی آبجیکٹ کو Snap کر سکتے ہیں.آیئے ان کو سیکھتے ہیں:

Snap to nodes:

عام طور پر جب ہم لائن بناتے ہیں تو اس میں دونوں اطراف پر نوڈز ہوتے ہیں.اب میں آپ لوگوں کو مثال سے سمجھانے کی کوشش کرتا ہوں.میں نے ایک لائن(Line 1) لگائی ہے اور اس کے دونوں سائڈز پر آپ کو نوڈز نظر آ رہے ہیں.ساتھ ہی میں نے دوسری لائن(Line 2) لگائی ہے جو میں نے سنیپ کرنی ہے.صرف Snap to nodes آپشن کو آپ لوگ سلیکٹ کریں اور باقی کو Uncheck کریں.آپ لوگ جب Line 1 کو Line 2 کے ایک نوڈ کے قریب لے جائیں گے تو پھر وہ فوراً اس کو سنیپ کر لی گی.(نوٹ:سنیپ کرتے وقت آپ کو نوڈز نظر نہیں آئیں گے لیکن اندازاً آپ لوگ وہاں پر سنیپ کریں گے)

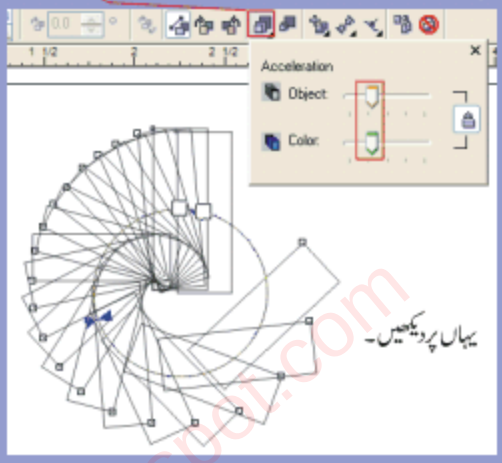


یہاں پر Line 2 کو Line 1 کے نوڈ کے ساتھ سنیپ کیا گیا ہے.

CLASS 18

Object & color acceleration:

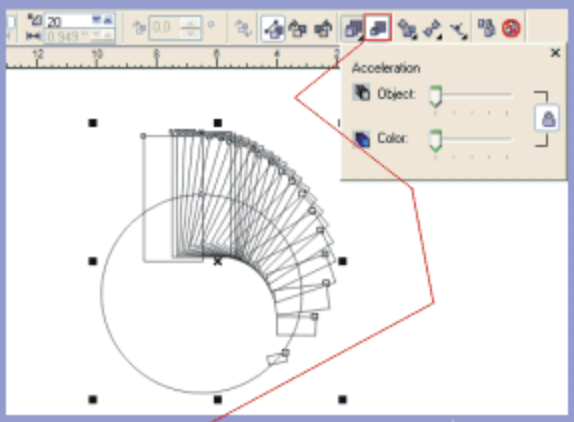
اس ٹول کے ذریعے ہم لوگ بلینڈ شدہ چیزوں کو Path پر حرکت دے سکتے ہیں اور رنگ بھی بدل سکتے ہیں۔



یہاں پر دیکھیں۔

Accelecrate sizing for blend:

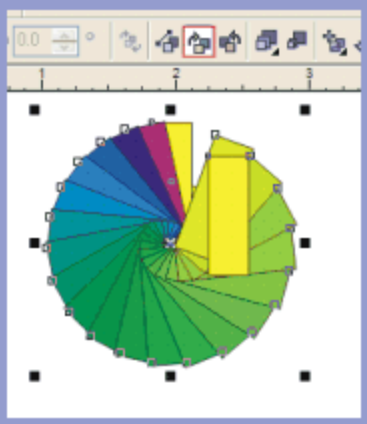
اس کا تعلق بھی اوپر مذکور شدہ ٹول کے ساتھ ہے اور آپ لوگ دیکھیں سلیکٹ کرنے کے بعد جب میں نے یہاں پر Acceleration کم کی تو سائز بھی اثر انداز ہوگئی۔



دوبارہ اصلی حالت میں لانے کیلئے اس کو Unselect کریں۔

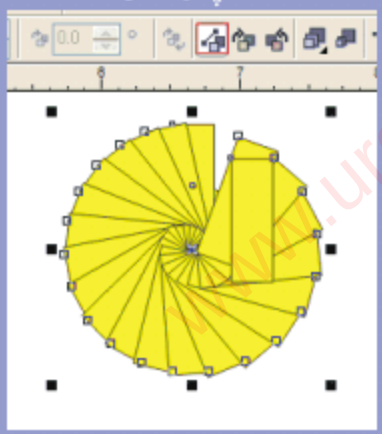
Counter clockwise blend:

مثال کے طور پر میں نے Yellow کلر دیا تو اس ٹول نے Color Configuration کچھ اس طرح کر کے رنگ کو بھی بلینڈ کیا۔



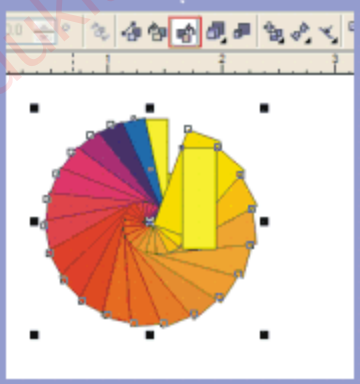
Direct blend:

کلر پر کوئی اثر نہیں ہوا۔



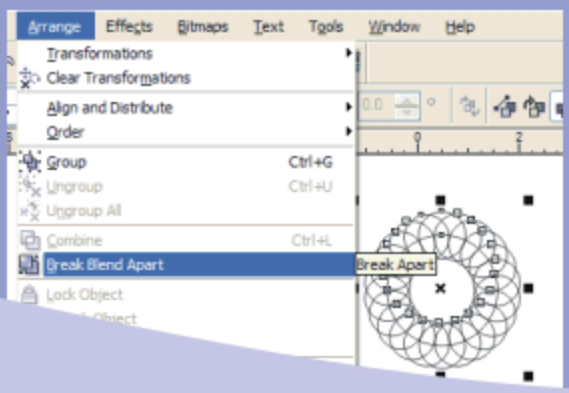
Clockwise blend:

فرق واضح ہے!!



Break blend apart:

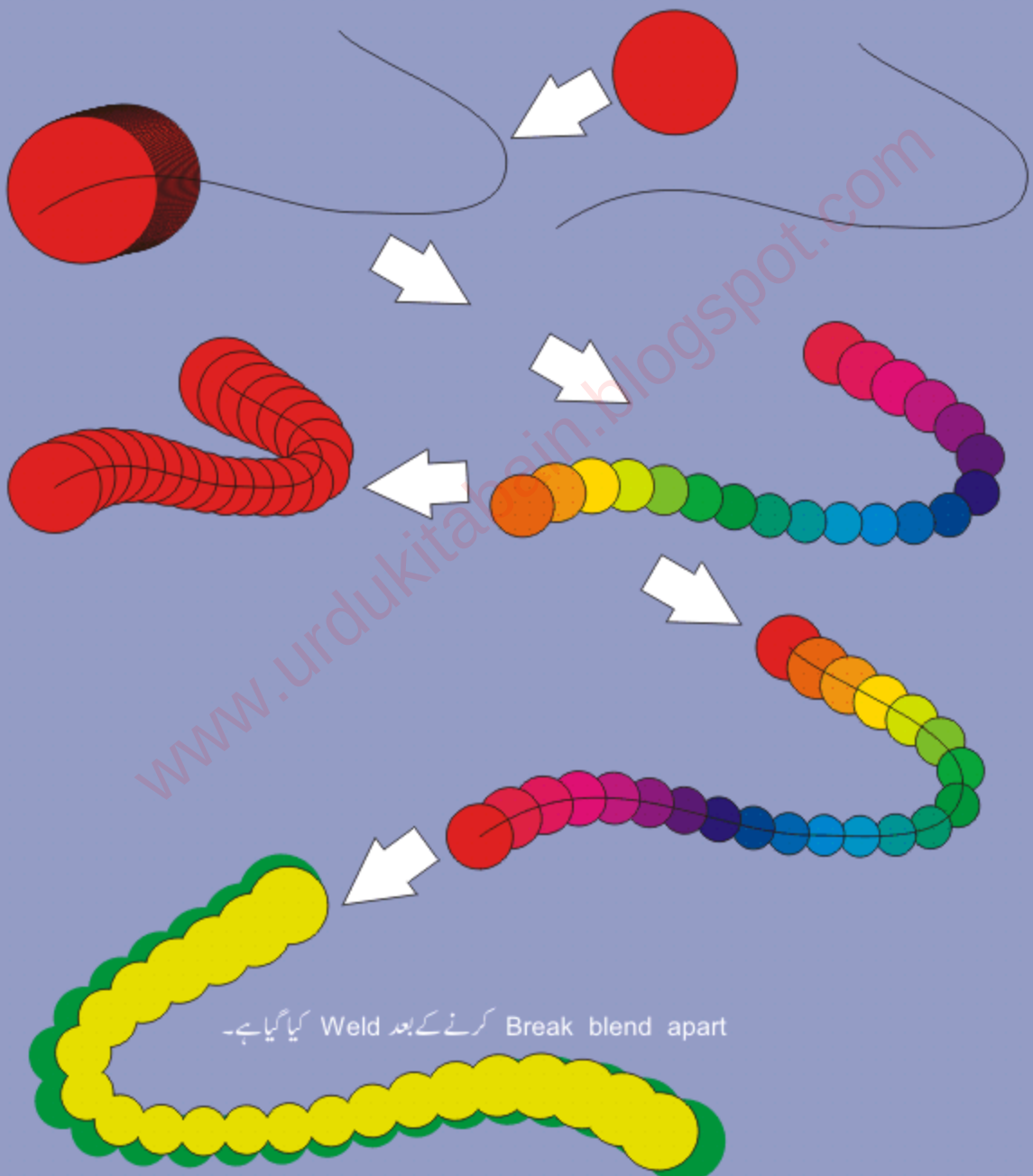
اگر بالفرض آپ نے بلینڈ کرنے کے بعد چیزوں کو مختلف کلرز وغیرہ کرنے ہو تو یہ ٹول استعمال ہوگا۔ اس طرح بلینڈ ختم ہو جائے گا اور آپ لوگ آزادی کے ساتھ کسی بھی چیز پر کام کر سکتے ہیں۔





www.urdukitabain.blogspot.com

جیسا کہ میں بتا چکا ہوں کہ بلینڈ صرف دائرے والی شکل پر نہیں استعمال ہوتا بلکہ ہر چیز پر کیا جا سکتا ہے یہاں تک کے ایک لائن پر بھی۔
مثال آپ کے سامنے ہے



Break blend apart کرنے کے بعد Weld کیا گیا ہے۔

www.urdukitaabein.blogspot.com

تو یہ تھی آج کی کلاس. انشاءاللہ اگلی کلاس میں مزید پڑھیں گے۔

بسم اللہ الرحمن الرحیم

Interactive Blend tool

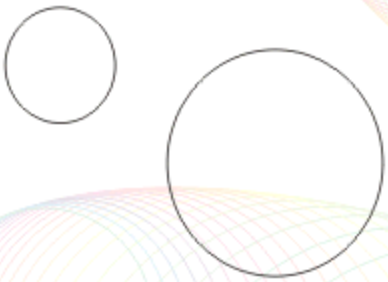
السلام علیکم!!

آج میں پھر Blend tool کے بارے میں بتاؤں گا.

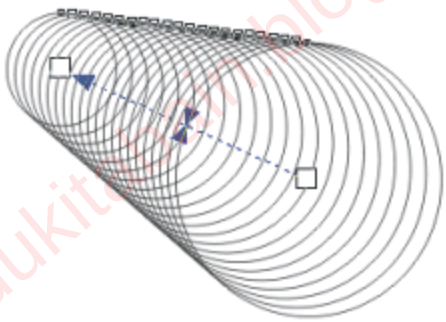
ہم اس ٹول کو مختلف طریقوں سے استعمال کر سکتے ہیں.

آپ لوگ دو دائرے لگائیے.

پھر ایک کو چھوٹا کریں.

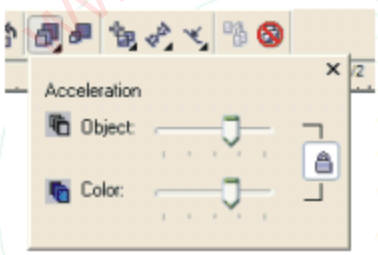


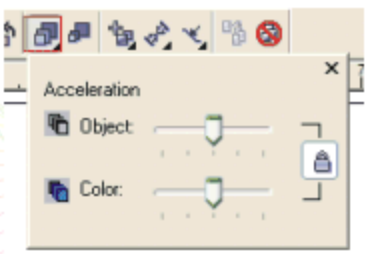
اس کے بعد کسی ایک کو سلیکٹ کر کے بلینڈ ٹول کو سلیکٹ کریں اور دوسرے تک لے جائیے.

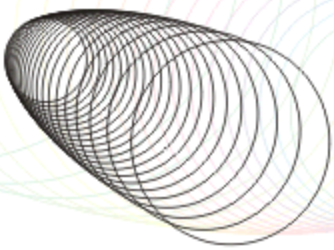


اس کے بعد Acceleration کے اندر اپنی مرضی سے سیٹنگ کریں.

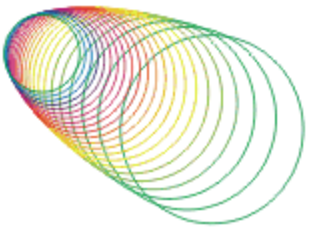
یہاں پر میں نے اس طرح کی ہے.



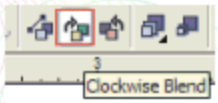




www.urdukit.blogspot.com



سبز کلر کو سلیکٹ کرنے کے بعد میں نے Clockwise Blend کیا ہے۔



اسی طرح لکھائی کے ساتھ بھی کر سکتے ہیں۔

میں نے اپنا نام لکھ کر Copy & Paste کیا ہے۔

EJAZ EJAZ

اس کے بعد جس طرح پہلے بلینڈ کیا ہے اسی طریقہ سے کیا۔

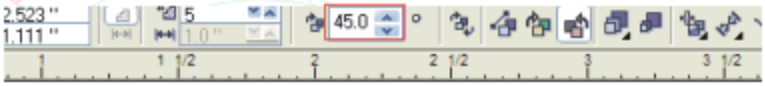


سبز کلر کر کے وہی طریقہ اپنایا ہے۔





Blend Direction میں کوئی بھی ویلیو ڈالیں۔





تو یہ تو چھوٹی سی کلاس۔

www.kitaban.blogspot.com

فروغ علم کیلئے کوشاں اردو پیجز ڈاٹ کام
اردو پیجز
قومی زبان میں انفارمیشن ٹیکنالوجی کی تعلیم کی جانب پہلا قدم

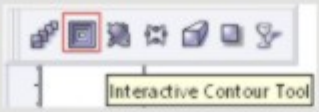
بسم اللہ الرحمن الرحیم

Class 20

اردو زبان میں آئی۔ٹی تعلیم کو فروغ دینے والی سب سے بڑی ویب سائٹ

السلام علیکم!!

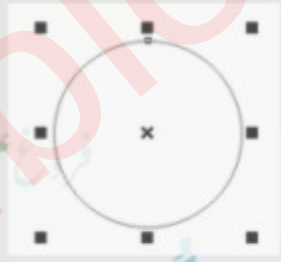
آج آپ لوگوں کی خدمت میں کلاس نمبر 20 حاضر خدمت ہے۔



آج ہم Counter tool کے بارے میں پڑھیں گے۔

اس ٹول کے ذریعے آپ بنائی ہوئی چیز کی Outline کو Duplicate کر کے Offset بھیج سکتے ہیں۔

کوئی بھی آبجیکٹ بنائیے۔



اس کے بعد Counter (Ctrl + F9) کو سلیکٹ کریں۔

ہمارے پاس تین طرح کے آپشنز ہیں۔

Inside Outside To center

فروغ علم کیلئے کوشاں اردو پیجز ڈاٹ کام

To center

اس کو سلیکٹ کرنے سے کسی بھی آبجیکٹ کے درمیان تک Counter کیا جا سکتا ہے۔

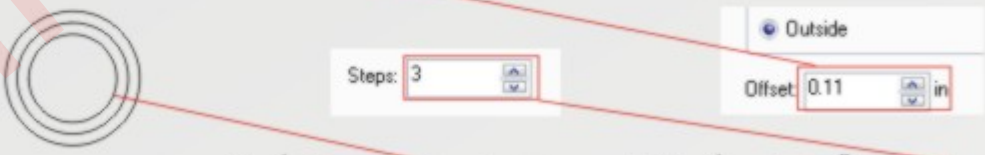


اردو پیجز
قومی زبان میں انفارمیشن ٹیکنالوجی کی تعلیم کی جانب پہلا قدم

Outside

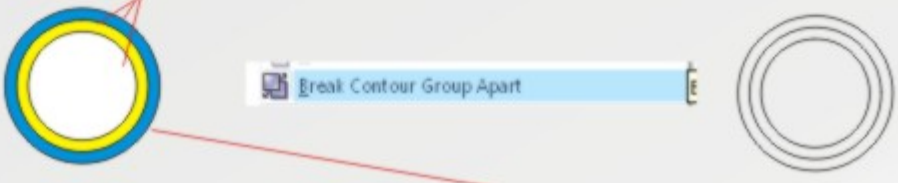
اس کیلئے ہمیں دو کام کرنے پڑیں گے۔ایک Offset سیٹ کرنا ہے اور دوسرا کام Steps

Offset ہم نے کتنے فاصلہ پر کاونٹر ٹول کے ذریعے کرنا ہے یہاں پر ویلیوڈالیں۔مثالیں سامنے ہیں۔



Steps کے اندر جتنی ہم ویلیو بڑھائیں گے اتنا ہی Offset پر آوٹ لائنز زیادہ ہوتے جائیں گے۔

یاد رہے کہ Break Counter Group Apart کے بعد یہ آبجیکٹ الگ اور مختلف آبجیکٹس میں منقسم ہو جائے گا۔



لیکن ہر آبجیکٹ کو Ungroup کرنے کے بعد ہی ایڈیٹ کیا جا سکتا ہے۔

فروغ علم کیلئے کوشاں اردو پیجز ڈاٹ کام
اردو پیجز
قومی زبان میں انفارمیشن ٹیکنالوجی کی تعلیم کی جانب پہلا قدم

Class 20

اردو زبان میں آئی۔ٹی تعلیم کو فروغ دینے والی سب سے بڑی ویب سائٹ

Inside



اس کا طریقہ بھی بالکل وہی ہے جو Outside والا ہے۔

کلرز کا طریقہ وہی ہے جو پہلے Blend tool میں بتایا گیا ہے۔اس کیلئے کلاس نمبر 19 کا مطالعہ کریں۔

اس ٹول کے ذریعے اردو یا انگریزی لکھائی کو بھی خوبصورت کیا جاسکتا ہے۔لیکن اردو کی لکھائی کو Inside counter نہ کیا جائے بصورت دیگر گرافکس خراب ہوجائیں گے۔

Class 20

Class 20

اردو زبان میں آئی۔ٹی تعلیم کو فروغ دینے والی سب سے بڑی ویب سائٹ
اردو پیجز
قومی زبان میں انفارمیشن ٹیکنالوجی کی تعلیم کی جانب پہلا قدم

تو یہ تھی مختصر سی کلاس اگلی کلاس میں ملاقات کریں گے۔

بسم اللہ الرحمن الرحیم

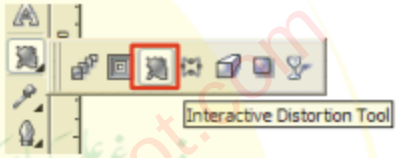
Class 21

Interactive Distortion Tool

السلام علیکم!!

آج آپ لوگوں کی خدمت میں کلاس نمبر 21 حاضر ہے. اس کلاس میں ہم لوگ ایک نئے ٹول کے بارے میں تفصیل کے ساتھ پڑھیں گے جسے کورل ڈرا میں Interactive Distortion Tool کہا جاتا ہے. جیسے کہ نام سے ظاہر ہے ڈسٹورشن کے معنی انگریزی میں بگاڑنے کے ہیں. یعنی اس ٹول کے ذریعے ہم لوگ مختلف اشکال ولکھائی وغیرہ کی شکل وحلیہ بگاڑ سکتے ہیں. چلو اللہ کا پاک نام لے کر سفر جاری رکھتے ہیں.

Interactive Distortion Tool

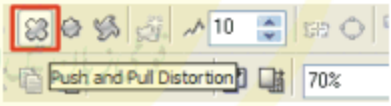


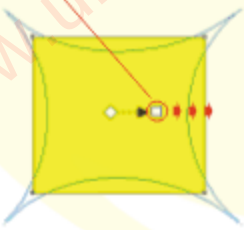
اس ٹول کے اندر مزید آپشنز ہیں. جن میں سر فہرست یہ ہے:

Push & Pull Distortion

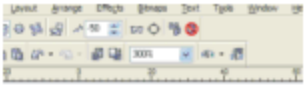
سب سے پہلے Pull Distortion

آپ لوگ اس کے ذریعے کسی بھی آبجیکٹ کی شکل بگاڑ سکتے ہیں لیکن آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے بعد آپ لوگ باہر کی جانب کھینچئے جیسے کہ تصویر میں میں نے کیا ہے.



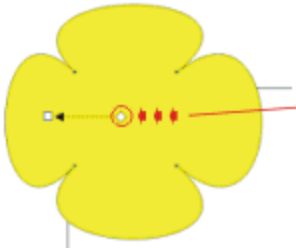






Push Distortion

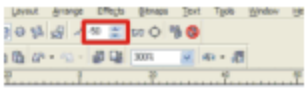
یہاں پر آبجیکٹ کو اندر کی طرف دبایا گیا ہے یعنی آپ لوگ آبجیکٹ پر کلک کر کے اندر کی طرف لے جائیے. Pull Distortion کا عکس کہہ سکتے ہیں.



اردو پیجز ڈاٹ کام
www.urdukitaben.blogspot.com

Push & Pull Distortion Amplitude

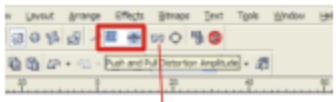
ہم لوگ اپنی مرضی سے ویلیو کے ذریعے بھی ڈسٹورشن کر سکتے ہیں. یاد رہے کہ Pull Distortion کے لئے ویلیو + میں دیں اور اسی طرح اس کے برعکس Push Distortion کی ویلیو - میں دیں. تصویر میں واضح ہے.

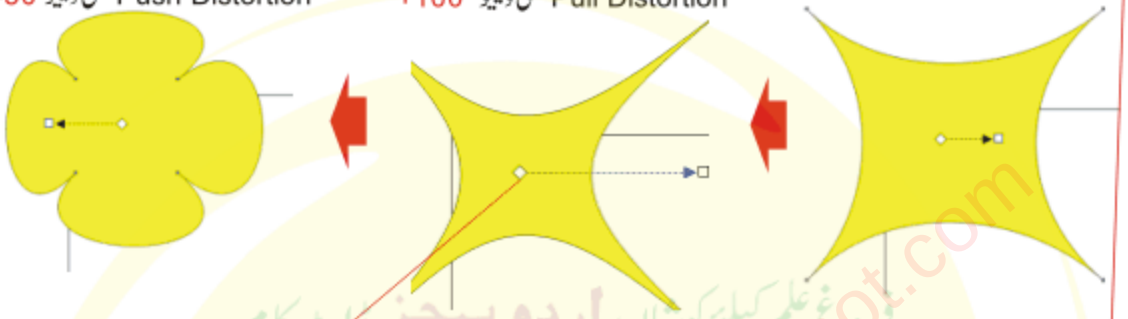


-50 کی ویلیو Push Distortion



+100 کی ویلیو Pull Distortion



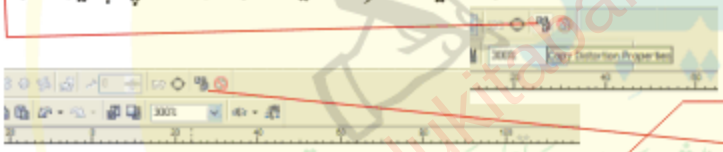


Center Distortion

یہ کسی بھی آبجیکٹ کے سنٹر پوائنٹ کو ڈسٹورشن کیلئے سلیکٹ کرنے کیلئے استعمال ہوتا ہے. سنٹر ڈسٹورشن پوائنٹ کو یہاں پر پایا جا سکتا ہے.

Copy Distortion Properties

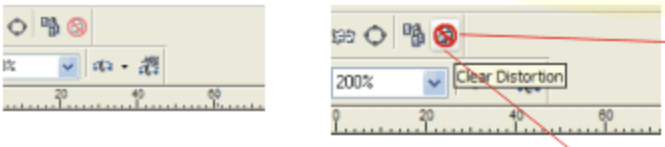
اگر آپ بالفرض یہ چاہتے ہیں کہ ایک آبجیکٹ کو ڈسٹورٹ کرنے کے بعد وہی خصوصیات دوسرے آبجیکٹ میں منتقل کرنے چاہتے ہیں تو اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقہ اپنایئے.



- سب سے پہلے مطلوبہ آبجیکٹ پر کلک کریں
- اس کے بعد یہاں پر کلک کریں.
- آخر میں جس آبجیکٹ کی خصوصیات مطلوب ہوں اس ➡ پر کلک کریں.



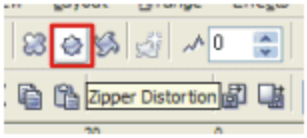
یہ جناب اس کی مثل ہو گیا.



Clear Distortion

کسی بھی آبجیکٹ کو اپنی اصلی حالت کی طرف لوٹانے کیلئے اس پر کلک کریں تو جناب ڈسٹورشن ختم ہو جائے گی.





Zipper Distortion

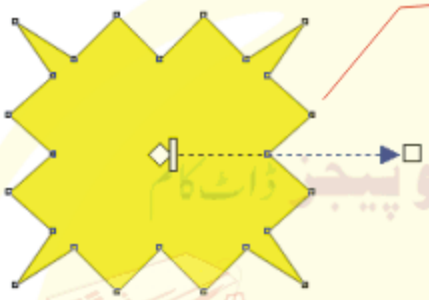
جیسے کہ نام سے واضح ہے اس کے ذریعے ہم لوگ کسی بھی آبجیکٹ کو زپ زیپ کر سکتے ہیں.
زپر ڈسٹورشن کو مزید آپشنز کے ساتھ استعمال کیا جا سکتا ہے.

اسی طرح Zipper Distortion کی Amplitude & Frequency Values کو بھی یہاں پر سیٹ کیا جا سکتا ہے.



Normal Zipper Distortion

اس کے ذریعے کوئی بھی فنکشن استعمال کیے بغیر ڈسٹورٹ کیا جا سکتا ہے.



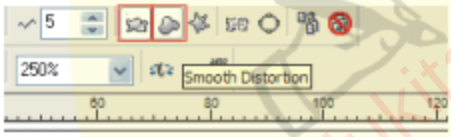
مزید آپشنز کو اس ٹول کے ساتھ کس طرح استعمال کیا جاتا ہے
اس کیلئے آپ تصویر ہی صرف دیکھیے:

Zipper Distortion + Random Distortion



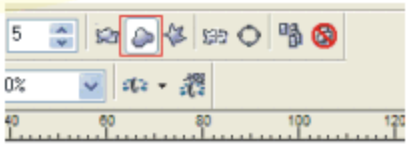


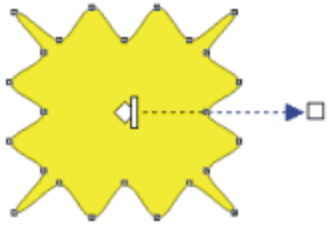
Zipper Distortion + Random Distortion + Smooth Distortion





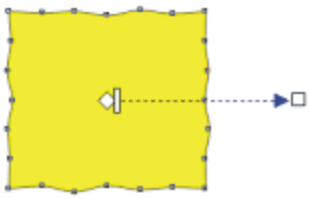
Zipper Distortion + Smooth Distortion





Zipper Distortion + Random Distortion + Smooth Distortion + Local Distortion



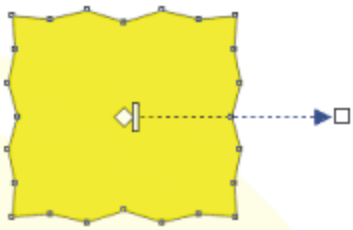


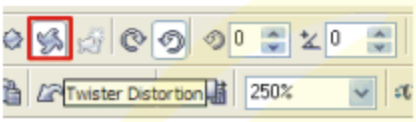
www.urdukitabain.blogspot.com
اردو کتابیں ڈاٹ کام
اردو زبان میں انفارمیشن ٹیکنالوجی کی تعلیم کی جانب پہلا قدم

Zipper Distortion + Local Distortion



یہ مختلف اقسام آپ لوگوں نے ملاحظہ کیے ہوں گے. امید ہے سمجھ آ گئی ہوگی.

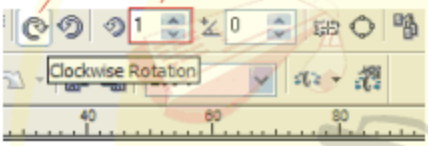


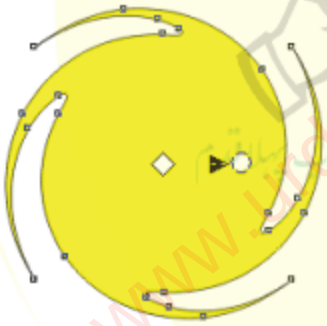


Twister Distortion

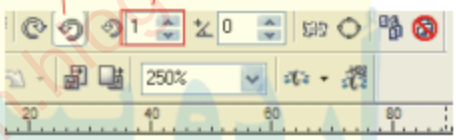
اس کو Clockwise & Anticlockwise طریقے سے ڈسٹورٹ کیا جاسکتا ہے.

Complete Rotations میں 1 کی ویلیو ڈالنے کے بعد Clockwise Rotation





Complete Rotations میں 1 کی ویلیو ڈالنے کے بعد Anticlockwise Rotation





Additional Degrees

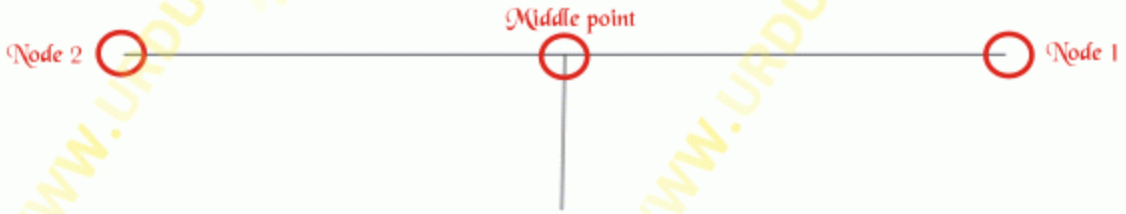


اس کے ذریعے مزید ڈسٹورٹ کیا جاسکتا ہے. یہاں پر میں نے 90 کی ویلیو ڈال کر مزید گھمایا ہے.



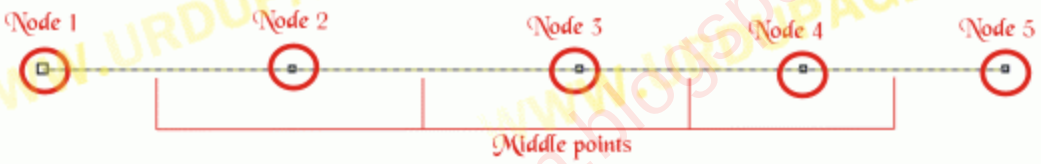
Snap between nodes:

اس آپشن کو سلیکٹ کرنے کے بعد ہم لوگ کسی بھی لائن یا Curve کے دونوڈز کے درمیان دوسرے آبجیکٹ کو سنیپ کر سکتے ہیں. عام طور پر ایک لائن کے صرف دونوڈز یعنی دونوں Ends پر ہوتے ہیں. اس لئے اس لائن کا درمیانی پوائنٹ ہی سنیپ ہوگا. لیکن اگر زیادہ نوڈز ہوں گے تو پھر ہر دو نوڈز کے درمیان ہم لوگ کسی بھی چیز کو سنیپ کر سکتے ہیں. (نوٹ: نوڈز کس طرح ڈالے جاتے ہیں یہ پھر بتاوں گا)



صرف دونوڈز والی لائن

آپ لوگ دیکھ سکتے ہیں کہ کس طرح ایک لائن پر دوسری لائن کو درمیانے پوائنٹ پر سنیپ کیا گیا ہے. قریب لے جا کر یہ خود بخود سنیپ ہو جائے گا.



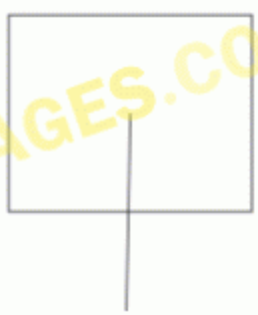
زیادہ نوڈز والی لائن

Snap to object center point:

کسی بھی آبجیکٹ کے اگر درمیانی پوائنٹ پر آپ لوگوں کو کسی دوسری چیز کو سنیپ کرنا ہو تو پھر یہ آپشن سلیکٹ کریں.



لائن کے سینٹر پوائنٹ پر دوسری لائن کو سنیپ کیا گیا ہے.



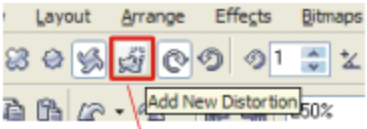
Squrare کے سینٹر پوائنٹ پر لائن کو سنیپ کیا گیا ہے.



Circle کے سینٹر پوائنٹ پر لائن کو سنیپ کیا گیا ہے.

WWW.URDUPAGES.COM
www.urdukitabein.blogspot.com

Add New Distortion



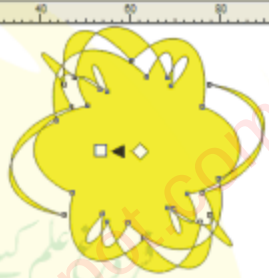
اس کے ذریعے ڈسٹورٹ کرنے کے بعد اس کو مزید نئے طریقہ سے ڈسٹورٹ کیا جا سکتا ہے۔

اس پر کلک کر کے اپنی مرضی سے ڈسٹورٹ کریں۔

میں نے زپر ڈسٹورٹ کرنے کے بعد اس کو پش ڈسٹورٹ بھی کیا ہے۔







اسی طرح لکھائی کو بھی ڈسٹورٹ کیا جا سکتا ہے۔ لیکن ویلیو کا خیال ضرور رکھیں۔







تو یہ تھی آج کی کلاس.... انشاءاللہ بہت جلد بائیسویں کلاس میں ملاقات کریں گے۔

آپ سب کا بھائی

سید اعجاز علی شاہ

فروغ علم کیلئے کوشاں اردو پیجز ڈاٹ کام

اُردو پیجز

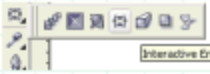
قومی زبان میں انفارمیشن ٹیکنالوجی کی تعلیم کی جانب پہلا قدم

بسم اللہ الرحمن الرحیم

Interactive Envelope Tool

السلام علیکم!!

آج ہم لوگ اللہ کے فضل وکرم سے کلاس نمبر 22 کو پڑھیں گے. آج کی کلاس نہایت ہی دلچسپ ہے کیوں کہ آج آپ لوگ ایسی چیزوں کے بارے میں پڑھیں گے جو میں نے آج تک اپنی ٹیوٹوریلز میں بھی نہیں بتائیں. آج ہم لوگ Interactive Envelope Tool کے بارے میں تفصیل کے ساتھ پڑھیں گے. میں نے کوشش کی ہے کہ ضروری چیزوں کو مثالوں کے ساتھ بیان کروں. چلو شروع کرتے ہیں.



Interactive Envelope Tool کیا ہے؟

انگریزی میں لفافہ یا غلاف کو کہتے ہیں. لیکن یہاں پر اس کا یہ مطلب نہیں. کورل ڈرا کی اصطلاح میں اس کی تعریف یہ ہے کہ ایک بند (Closed) شکل (Shape) جو کسی بھی آبجیکٹ کے گرد رکھی جاسکتی ہے تا کہ اس آبجیکٹ کی شکل کو بدلا جائے Envelope segments پر مشتمل ہوتا ہے جو کہ Nodes کے ذریعے ایک دوسرے کے ساتھ مربوط ہوتے ہیں. ان نوڈز کو بدلنے کے ساتھ آبجیکٹ کی شکل بھی بدل جاتی ہے. یہ ایک قسم کا سانچہ ہے ہوتا ہے.

دراصل کورل ڈرا میں جب بھی ہم کسی آبجیکٹ کے Nodes کو بدل ڈالتے ہیں تو آبجیکٹ بالکل اپنی خصوصیات (Properties) کھو جاتا ہے. چھوٹی سی مثال یہ ہے کہ جب بھی ہم کسی ٹیکسٹ یعنی لکھائی کی شکل کو بدلنا چاہتے ہیں تو اس کیلئے ہمیں اس لکھائی کو Curves میں تبدیل کرنے پڑے گا. Curves میں جب لکھائی کنورٹ ہوگی تو اس کی خصوصیات ٹیکسٹ والی نہیں ہوگیں بلکہ وہ اب ایک آبجیکٹ بن چکا ہے. اب آپ لکھائی کو Edit نہیں کر سکتے اسی طرح Fonts بھی نہیں بدل سکتے.

اس کے برعکس Envelope Tool میں یہ خوبی ہے کہ آپ کسی بھی آبجیکٹ کی خصوصیات بدلے بغیر اس کو اپنی مرضی سے سیٹ کر سکتے ہیں بلکہ اس کی نوڈز کو بھی بدلا جاسکتا ہے. اگر بالفرض آپ نے لکھائی کے ساتھ اس ٹول کا استعمال کیا تو نہ ہی لکھائی کو Curves میں تبدیل کرنا ہوگا اور نہ ہی آپ کی لکھائی کی خصوصیات پر کوئی اثر پڑے گا. بلکہ صرف ایک کلک سے دوبارہ اپنی اصلی حالت میں آسکتی ہے (جو کہ آگے آرہا ہے).

خلاصہ کلام یہ ہے کہ اس ٹول کو سلیکٹ کرنے کے بعد آپ کا آبجیکٹ ایک Container کے اندر آجاتا ہے جس کے ہر طرف نوڈز ہوتے ہیں جن کے ذریعے اس کی شکل کو بدلا جاسکتا ہے.

آپ سب کا بھائی
سید اعجاز علی شاہ
syedejaz2005ahotmail.com

فروغ علم کیلئے کوشاں اردو پیجز ڈاٹ کام
اردو پیجز
قومی زبان میں اظہار میں انفارمیشن ٹیکنالوجی کی تعلیم کی جانب پہلا قدم

کلاس شروع کرنے سے پہلے آپ لوگ مندرجہ ذیل چیزوں کو ذہن نشین رکھیں:

Envelope Mode



کسی بھی آبجیکٹ کو ایک خاص شکل دینے کیلئے ہمیں چار آپشنز کا اختیار ہے. وہ یہ ہیں:

Envelope Straight line Mode



اس کے ذریعے آبجیکٹ کو سیدھی لائن پر بغیر کسی Curves کے بدلا جاسکتا ہے.

Envelope Single Arc Mode



اس کے ذریعے ایک طرف سے دائرے کی شکل دی جاسکتی ہے. یعنی اس کی شکل Concave یا Convex کی طرح ہوتی ہے.

Envelope Double Arc Mode



اس ٹول کے ذریعے آبجیکٹ کی شکل S کی طرح ایک سائڈ سے کی جاسکتی ہے.

Envelope Unconstrained Mode



اس ٹول کو سمجھنے کیلئے ضروری ہے کہ آپ لوگ Nodes کے بارے میں پہلے پڑھیں. اس ٹول کے ذریعے آپ لوگ اپنی مرضی سے نوڈز بڑھا سکتے ہیں یا ختم کرسکتے ہیں.

Mapping Mode



جب بھی ہم کسی آبجیکٹ کی شکل کو بدلنا چاہیں گے تو وہ کس صورت و نقشے میں بدلے اس کیلئے ہمیں اس ٹول کو ساتھ میں استعمال کرنا پڑے گا. اس کے بھی چار آپشنز ہیں جو مذکورہ چار کے ساتھ استعمال ہوتے ہیں.

Horizontal

افقی طور پر آبجیکٹ فٹ ہوجاتا ہے.

Original

ٹیکسٹ کے لئے اس آپشن کو زیادہ استعمال کیا جاسکتا ہے. جب بھی ہم لوگ یہ آپشن سلیکٹ کرکے Envelope Tool کا استعمال کریں گے تو جناب آبجیکٹ Envelope کے سائڈ کے نوڈز کے حساب سے بدلے گا.

Putty

یہ بھی تقریباً Orignal کی طرح ہے.

Vertical

اس آپشن کو سلیکٹ کرنے کے بعد ہم جب Envelope Tool کا استعمال کریں گے تو آبجیکٹ عمودی طور پر فٹ ہوگا.

انشاءاللہ ان سب کو ہم آگے مثالوں کے ساتھ پڑھیں گے.

www.urdukitabain.blogspot.com

Envelope Tool کا Text کے ساتھ استعمال:

آج کی کلاس میں ہم لوگ یہ پڑھیں گے کہ لکھائی کے ساتھ اس ٹول کو کیسے استعمال کیا جاسکتا ہے۔مختلف آپشنز کے ساتھ میں اس کا استعمال بتاؤں گا۔



Envelope Mode = Straight line Mode

Mapping Mode = Horizontal





لکھائی کیلئے یہ آپشن اچھا نہیں۔

Envelope Mode = Single Arc Mode

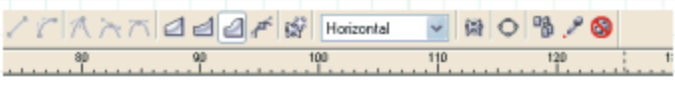
Mapping Mode = Horizontal





Envelope Mode = Double Arc Mode

Mapping Mode = Horizontal





www.urdukitabain.blogspot.com

Envelope Mode = Straight line Mode

Mapping Mode = Orignal



Envelope Mode = Single Arc Mode

Mapping Mode = Orignal



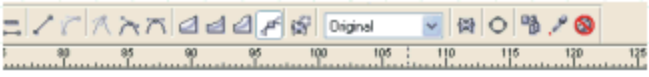
Envelope Mode = Double Arc Mode

Mapping Mode = Orignal



Envelope Mode = Unconstrained Mode

Mapping Mode = Orignal



اس میں نوڈز کے ذریعے آپ لوگ خود اپنی مرضی سے شکل کو بدل سکتے ہیں۔



www.urdukitabain.blogspot.com

Envelope Mode = Unconstrained Mode

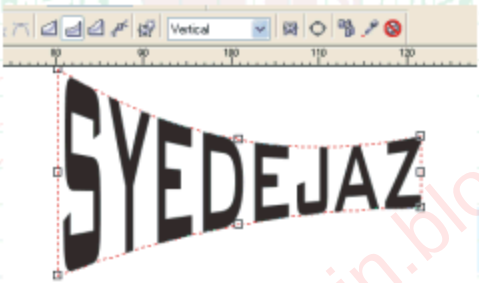
Mapping Mode = Vertical





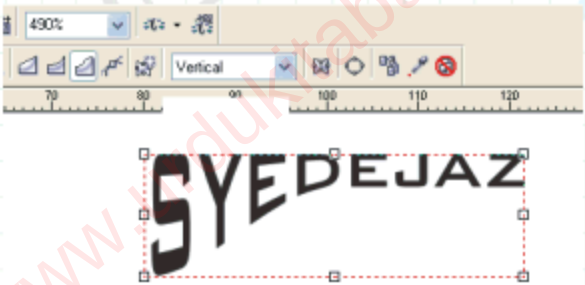
Envelope Mode = Single Arc Mode

Mapping Mode = Vertical



Envelope Mode = Double Arc Mode

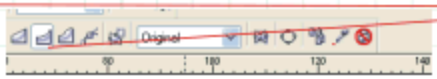
Mapping Mode = Vertical



Add New Envelople

ایک دفعہ مذکورہ آپشنز استعمال کرنے کے بعد آپ لوگ دوبارہ پھر اپنی مرضی سے مذکورہ آپشنز کا استعمال کر سکتے ہیں. جیسے میں نے کیا ہے. دونوں جگہوں پر مختلف آپشنز استعمال کیے ہیں.









Clear Envelope پر کلک کر کے اس کو پھر سے اصلی حالت میں لایا گیا ہے۔

آج کیلئے اتنا ہی کافی ہے انشاءاللہ مزید چیزوں کو ہم لوگ کلاس نمبر 23 میں پڑھیں گے۔

www.urdukitabain.blogspot.com

بسم اللہ الرحمن الرحیم

Class 23

INTERACTIVE ENVELOPE TOOL Part 2

السلام علیکم!!

آج ہم بفضل اللہ تعالیٰ کورل ڈرا کی کلاس نمبر 23 پڑھیں گے۔

آج کی کلاس میں بھی ہم لوگ Interactive Envelope Tool کے بارے میں پڑھیں گے۔

آج ہم یہ پڑھیں گے کہ اس ٹول کو مزید کس طرح استعمال کیا جا سکتا ہے۔

اللہ کی رضا کیلئے علم سیکھنا:

حضرت ابوھریرۃ رضی اللہ عنہ سے روایت ہے
کہ نبی اکرم صلی اللہ علیہ وسلم نے فرمایا

"جو شخص علم دین حاصل کرنے کیلئے راستہ طے کرے
اللہ تعالیٰ اس کیلئے جنت کا راستہ (طے کرنا) آسان
فرما دیتے ہیں"۔ (مسلم ۔ 2699)

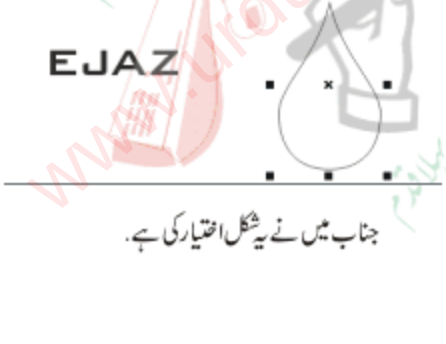
Create Envelope from

آج اس ٹول کے بارے میں پڑھیں گے۔

سب سے پہلے آپ کوئی بھی لکھائی لکھیں۔

EJAZ

اب جناب سمجھانے کیلئے میں آپ لوگوں کیلئے
Basic Tools سے کچھ سلیکٹ کر رہا ہوں۔



جناب میں نے یہ شکل اختیار کی ہے۔

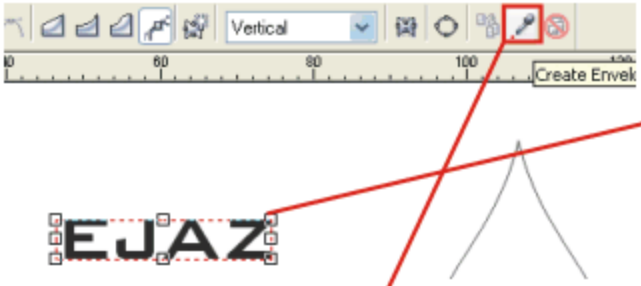


دراصل ہم لوگ Envelope Tool کے ذریعے اپنی لکھائی کو اختیار شدہ شکل کی طرح خصوصیات دیں گے۔

آپ لوگ جناب پہلے اس شکل کو Convert to Curve کریں۔

اب جناب آپ Envelope Tool کو سلیکٹ کریں۔

پھر لکھائی کو سلیکٹ کریں.



اس کے بعد Create Envelope from پر کلک کریں.

اب جناب آپ لوگوں کے پاس ماؤس کرسر کچھ اس طرح آیا ہوگا.

اس کے بعد جب آپ لوگ اختیار شدہ شکل پر رکھیں گے تو صورت حال کچھ اس طرح نظر آئے گی.



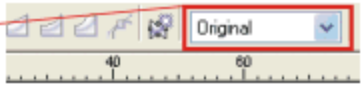
اب جناب جب آپ لوگوں کے پاس یہ سرخ لائنز آ جائیں تو پھر آپ یہاں پر کلک کر کے آرام سے تھوڑا کسی بھی سمت لے جائیں.

یہ جناب آپ کی ٹیکسٹ بالکل اندر فٹ ہوگئی لائنز کے اندر.





Mapping Mode کے ذریعے آپ لوگ لکھائی کی ٹینس کو بدل سکتے ہیں۔







Copy Envelope Properties

کسی بھی شکل یا لکھائی وغیرہ کو اگر آپ نے Envelope Tool کے ذریعے بدل دیا ہو تو آپ جناب اس کی خصوصیات کو کاپی کر کے کسی اور شکل یا لکھائی پر بھی نافذ کر سکتے ہیں۔

سب سے پہلے آپ اس شکل یا لکھائی کو سلیکٹ کریں جس کی خصوصیات بدلنی ہے۔

پھر Copy Envelope Properties کو سلیکٹ کریں۔

اب جناب آپ کے ماؤس کا کرسر یوں ہوا ہوگا۔

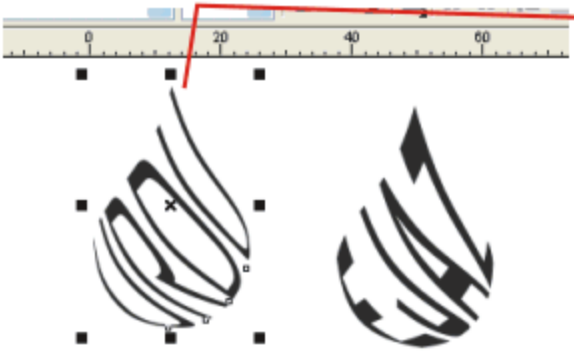






رسول اللہ صلی اللہ علیہ وسلم کی اطاعت کرنا:

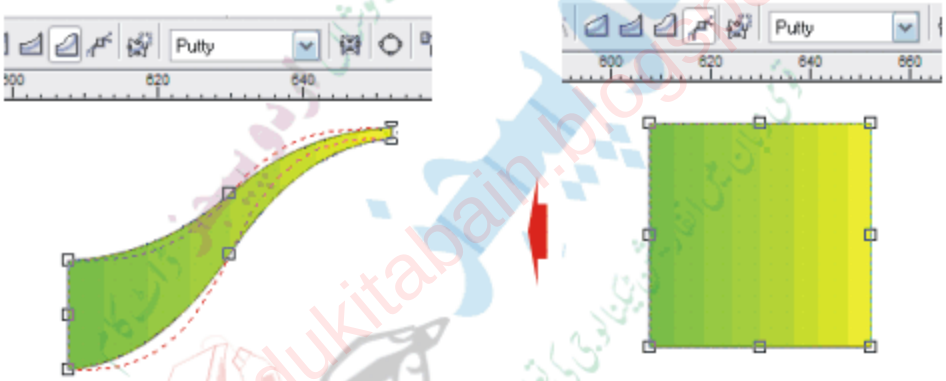
حضرت ابوھریرۃ رضی اللہ عنہ سے روایت ہے کہ نبی اکرم صلی اللہ علیہ وسلم نے فرمایا: ''میری تمام امت جنت میں داخل ہوگی مگر جس نے انکار کیا (وہ جنت میں داخل نہیں ہوگا)'' صحابہ کرام رضوان اللہ اجمعین نے عرض کیا ''یا رسول اللہ صلی اللہ علیہ وسلم کس نے انکار کیا؟'' آپ صلی اللہ علیہ وسلم نے ارشاد فرمایا ''جس نے میری اطاعت کی وہ جنت میں داخل ہوگیا اور جس نے نافرمانی کی اس نے انکار کیا۔'' (بخاری، 2797)



اب جناب اس شکل یا لکھائی پر کلک کریں جس کی خصوصیات آپ کو چاہیے۔

یہ لو جناب آپ کا کام ہوگیا۔

اب جناب آپ اس ٹول کا شیپ کے ساتھ بھی آزادانہ استعمال کر سکتے ہیں جیسے میں نے کیا ہے۔



تو الحمدللہ Interactive Envelope Tool پر کلاس ختم ہوگئیں ہیں۔

انشاءاللہ آئندہ پھر ملیں گے... والسلام

syedejaz2005
@hotmail.com

اردو پیجز

Good News

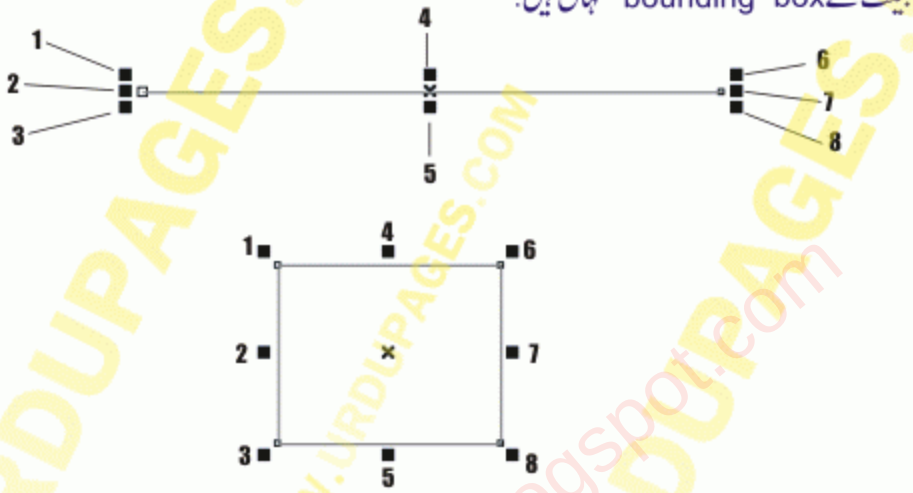
کورل ڈرا میں Interactive Envelope Tool کے ذریعے خوبصورت بارڈرز بنانا سیکھیے:

انشاءاللہ بہت جلد اس پر ٹیوٹوریل آپ لوگوں کی خدمت میں پیش کیا جائے گا۔

Snap to bounding box:

bounding box کیا ہے؟

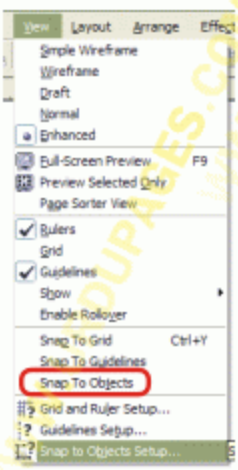
کسی بھی لائن یا آبجیکٹ کو جب ہم لوگ سلیکٹ کرتے ہیں تو پھر اس کے آٹھ (8) پوائنٹ ہوتے ہیں جن کی مدد سے اس کو ہم چھوٹا، بڑا، گھما سکتے ہیں اور اس کے علاوہ دیگر کام کر سکتے ہیں. آپ لوگ تصویر میں ملاحظہ کر رہے ہیں کہ ایک لائن کے bounding box کہاں ہیں. اس کے علاوہ ایک مربع شکل آبجیکٹ کے bounding box کہاں ہیں.



bounding box پر سنیپ کرنے کا طریقہ:

آپ لوگوں نے اگر Bounding box کے ذریعے سنیپ کرنا ہو تو پھر اس کا طریقہ یہ ہے لوگ Source object (یعنی جس پر آپ لوگوں نے Snapping کرنی ہے) کے Bounding box(es) کے قریب Target object (جس کو سنیپ کرنا ہے) کو لے جایئے. لیکن آپ لوگوں کو Snapping کے دوران یہ Bounding box(es) نظر نہیں آئیں گے. میرے خیال میں Nodes کے ذریعے ہی زیادہ اچھی Snapping کی جا سکتی ہے اور اس کی ضرورت بھی ہمیں تقریباً پیش نہیں آتی.

ان چاروں آپشنز کو ایک ساتھ بھی سلیکٹ کر کے کام کیا جا سکتا ہے لیکن Snapping کے دوران خاصی مشکل پیش آ سکتی ہے اس لئے میرے خیال میں جس آپشن پر کام زیادہ ہو وہی سلیکٹ کیا جائے.



Snap to Objects کو کس طرح select کیا جاتا ہے؟

اس آپشن کو استعمال کرنے کیلئے آپ لوگ View میں جایئے اور وہاں پر Snap to Objects پر Check کر لیں.

Snap to Objects کو کس طرح ختم کیا جاتا ہے؟

View میں جایئے اور جس طرح سلیکٹ کیا تھا اسی طرح اس پر Uncheck کر لیں.

تو یہ تھی آج کی کلاس انشاءاللہ اگلی کلاس میں پھر ملیں گے.

WWW.URDUPAGES.COM
www.urdupages.com
www.urdukutabkhana.blogspot.com

Interactive Drop Shadow Tool

السلام علیکم!!

سب سے پہلے تو بہت ہی معذرت دیر سے کلاس پوسٹ کرنے کے بعد.....

آج ہم لوگ کورل ڈرا کے ایک خاص ٹول کے بارے میں پڑھیں گے. میں نے زیادہ تر توجہ سکرین شاٹس پر دی ہے اس لئے تفصیل لکھنے کی ضرورت محسوس نہیں کی...

Interactive Drop Shadow Tool کے ذریعے میں ہم لوگ لکھائی یا کسی بھی آبجیکٹ کو سایہ دے سکتے ہیں. اس کے علاوہ بہترین قسم کی چیزیں بن سکتی ہیں.



سب سے پہلے آپ لوگ کوئی بھی آبجیکٹ بنائیں اس کے بعد Shadow Tool کو سلیکٹ کریں.



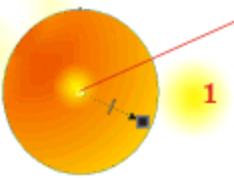
Shadow Tool کو سلیکٹ کرنے کے بعد ہمارے پاس مختلف قسم کے آپشنز آئیں گے.

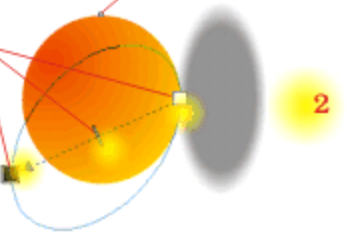
اس کے علاوہ اس بات کو ذہن میں رکھیں کہ Shadow Tool کو سلیکٹ کرنے کے بعد ہمیں مختلف پوائنٹس پر کام کرنا ہوگا.

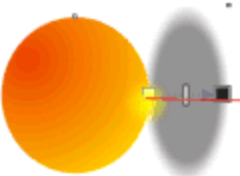
Shadow Tool کے ذریعے آبجیکٹ کو دو طریقے سے سلیکٹ کیا سکتا ہے.

1 ایک یہ کہ سنٹر سے سلیکٹ کیا جائے یعنی آبجیکٹ کے سنٹر سے شیڈو شروع ہو.

2 دوسرا یہ کہ ہم لوگ آبجیکٹ کے کارنر سے سایہ دیں.





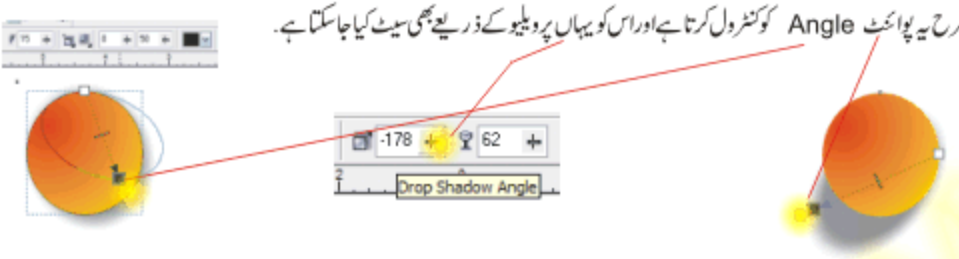


اس پوائنٹ کے ذریعے شیڈو کو آبجیکٹ کے کسی بھی سمت سیٹ کیا جا سکتا ہے.

www.urdukutabain.blogspot.com

Drop Shadow Angle

اسی طرح یہ پوائنٹ Angle کو کنٹرول کرتا ہے اور اس کو یہاں پر ویلیو کے ذریعے بھی سیٹ کیا جا سکتا ہے۔



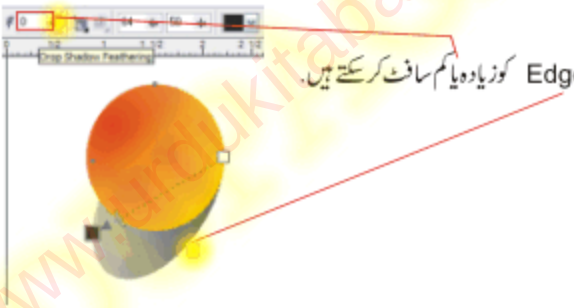
Drop Shadow Opacity

اس کو ہلانے سے ہم لوگ Opacity کو سیٹ کر سکتے ہیں جو کہ یہاں پر بھی ویلیو کے ذریعے سیٹ ہو سکتی ہے۔



Drop Shadow Feathering

اس کے ذریعے ہم لوگ سائے کے کنارے Edges کو زیادہ یا کم سافٹ کر سکتے ہیں۔



Drop Shadow Fade

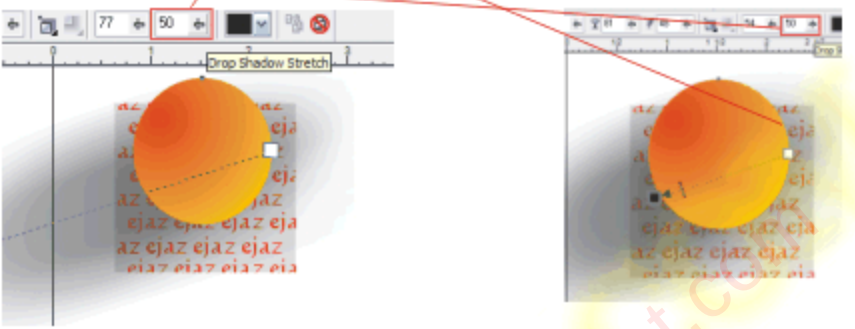
اس کے ذریعے ہم لوگ سایہ کی Fade Effect کو سیٹ کر سکتے ہیں۔ تصویر میں ویلیو دیکھیں۔ Fade Effect کو سلیکٹ کرنے کا طریقہ یہ ہے کہ آبجیکٹ کو سائڈ سے سایہ دیا جائے بصورت دیگر یہ ایفیکٹ اثر انداز نہیں ہو سکتا۔



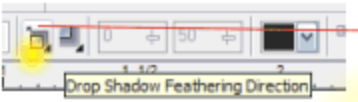
www.urdukitabain.blogspot.com

Drop Shadow Stretch

سٹریچ کے ذریعے سائے کو کھینچا جاسکتا ہے لیکن اس کی ویلیو 50 ہی رہتی ہے۔ آپ لوگ نئی ویلیو ڈال کر سایہ کو سیٹ کر سکتے ہیں لیکن ویلیو 50 پچاس ہی نظر آئے گی۔ اس کے لئے بھی ضروری ہے کہ آبجیکٹ سائڈ سے سلیکٹ کیا گیا ہو۔



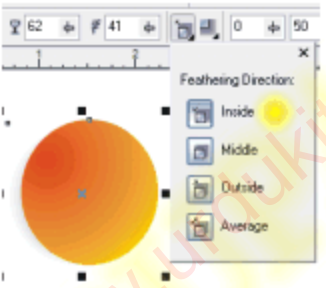
Drop Shadow Feathering Direction



اس کے اندر ہمارے پاس مختلف آپشنز ہیں۔

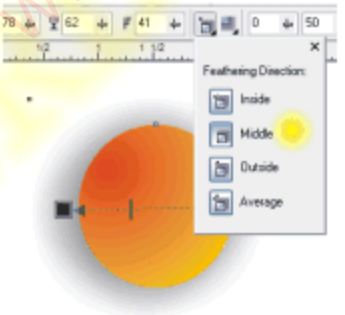
Inside

اس کو سلیکٹ کرنے کے بعد سایہ آبجیکٹ کے اندر نظر آئے گا یعنی اس کے پیچھے ہوگا۔



Middle

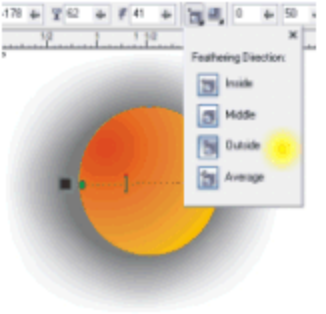
اس کو سلیکٹ کرنے سے سایہ درمیان سے باہر کی طرف نظر آئے گا۔



www.urdukitaban.blogspot.com

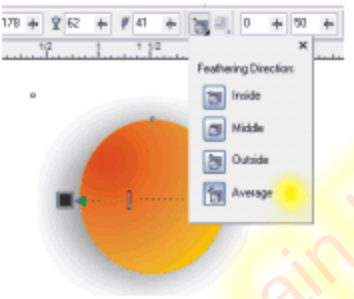
Outside

آؤٹ سائڈ کو سلیکٹ کرنے سے سایہ آبجیکٹ کے باہر ہوگا۔



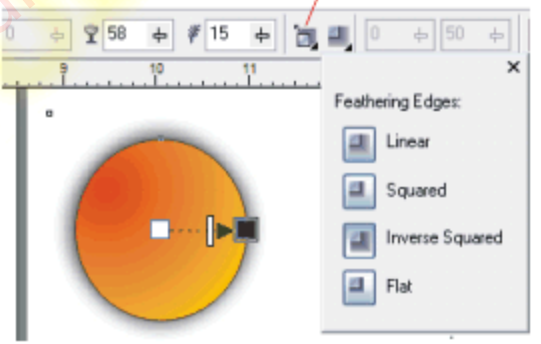
Average

اس کے ذریعے ہم لوگ سایہ کو متوسط طور پر سیٹ کر سکتے ہیں۔



Drop Shadow Feathering Edges

اس کے ذریعے ہم لوگ سایہ کے کنارے کو سیٹ کر سکتے ہیں۔لیکن یہ صرف اسی صورت میں مؤثر ہوسکتا ہے جب ہم نے کسی بھی آبجیکٹ یا لکھائی کا سایہ ڈالنے کے بعد Drop Shadow Feathering Direction کا استعمال کیا ہو۔



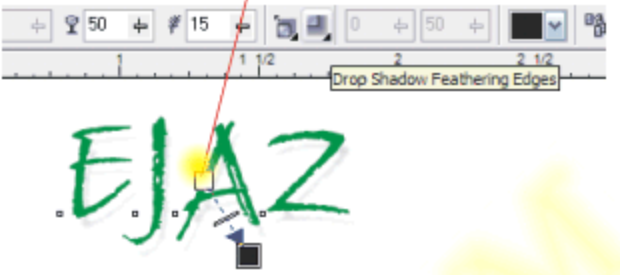
اس ٹول میں بھی مختلف آپشنز ہیں۔میں لکھائی کے ساتھ اس کا استعمال کر کے بتاتا ہوں۔





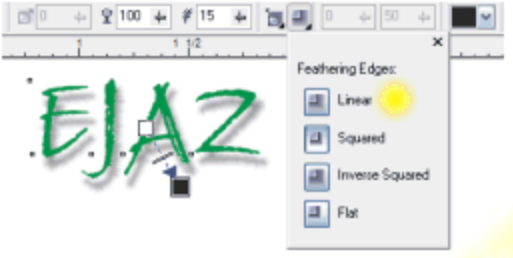
www.urdunitabain.blogspot.com

سب سے پہلے آپ لوگ کچھ بھی سلیکٹ کرے اور شیڈو کو ڈالیں پھر مندرجہ ذیل آپشنز کا استعمال کریں:



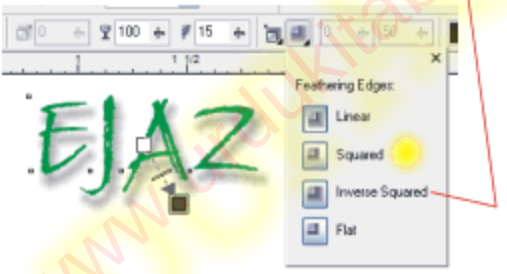
Linear

اس کے ذریعے ہم لوگ سایہ کے کنارے کو پتلا کر سکتے ہیں.



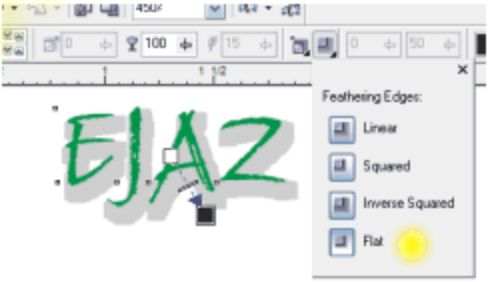
Squared

جیسے کہ نام سے ظاہر ہے یہ سایہ کے کنارے کو مربع قسم کی شکل دیتا ہے. Inverse Squared اس کا عکس ہے لیکن کوئی زیادہ فرق نہیں پڑتا.



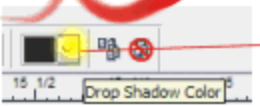
Flat

اس کے ذریعے سایہ کو ہموار کیا جا سکتا ہے لیکن درحقیقت سایہ گہرا ہو جاتا ہے. اور کنارے بھی سافٹ کی بجائے ہارڈ ہو جاتے ہیں.



www.dukkhabgin.blogspot.com

Drop Shadow Colors



سایہ کے کلرز کو دو جگہوں سے بدلا جا سکتا ہے۔ یا تو یہاں پر کلک کر کے کلر سلیکٹ کر لیں۔ یا پھر تصاویر کے اندر دیکھیں:



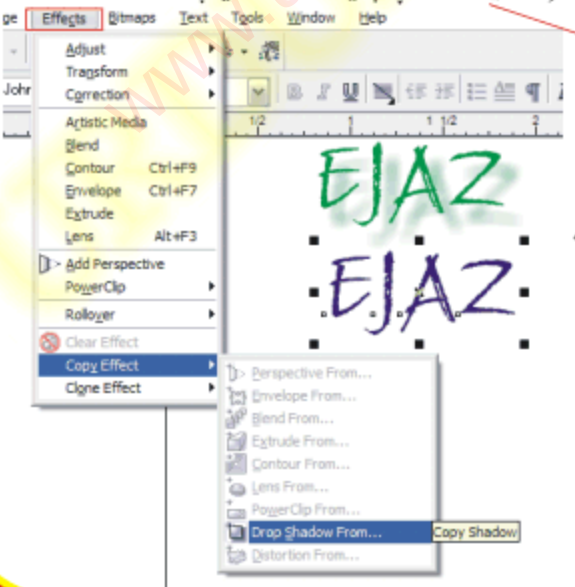
ماؤس کا لیفٹ بٹن کلر پر کلک کر کے دبائے رکھیں اور یہاں پر لے جا کر کلک کر دیں۔



یہ جناب رنگ بدل گیا۔

Copy Drop Shadow

اگر بالفرض آپ نے ایک آبجیکٹ کے اندر سایہ ڈالا ہے اور وہی سایہ دوسرے آبجیکٹ میں لانا چاہتے ہیں تو اس کا طریقہ یہ ہے:



سب سے پہلے اس آبجیکٹ کو سلیکٹ کر لیں جس کے سایہ کو سیٹ کرنا ہے پھر کیا کرنا ہے تصویر اس کی صحیح عکاسی کرتا ہے۔

www.urdukitaabain.blogspot.com

بسم اللہ الرحمن الرحیم

Interactive Transparency Tool

السلام علیکم!!

کورل ڈرا کی نئی کلاس آپ لوگوں کی خدمت میں حاضر ہے:

آج کی کلاس میں ہم لوگ Interactive Transparency tool کے بارے میں پڑھیں گے.

تو جناب آیئے شروع کرتے ہیں.

جناب میں نے دو آبجیکٹس بنائے ہیں. ایک **پیلا دائرہ** اور دوسرا **سرخ مربع** ہے. پیلے دائرے کو **سرخ مربع** کے پیچھے سیٹ کر کے **سرخ مربع** کو ٹرانسپیرنٹ کرنا ہے.



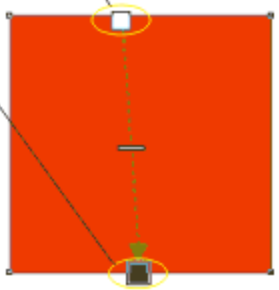


سب سے پہلے پیلے دائرے کو **سرخ مربع** کے پیچھے کریں.

اب جناب Interactive Transparency tool سلیکٹ کریں.

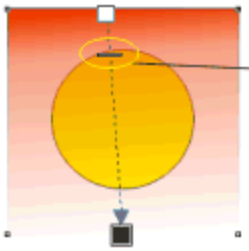


سرخ مربع کے اوپر یہاں پر کلک کر کے اس طرح لے آیئے.





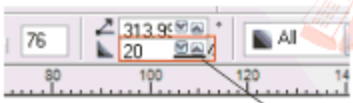
یہ جناب آپ کے پاس صورت حال آ گئی.

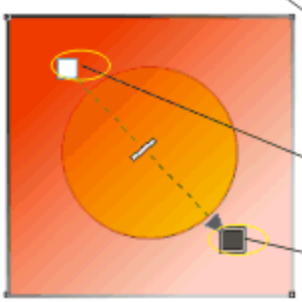


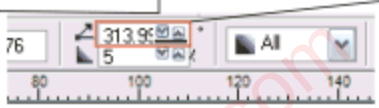
اس پوائنٹ کو اوپر نیچے کر کے Transparency کی Opacity کو سیٹ کیا جا سکتا ہے۔

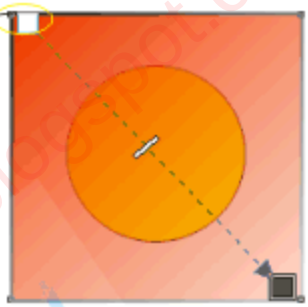
Fountain Transparency Angle & Edge Paid

یہاں پر ویلیو سیٹ کر کے ہم لوگ Angle کو بدل سکتے ہیں جیسے میں نے کیا ہے۔









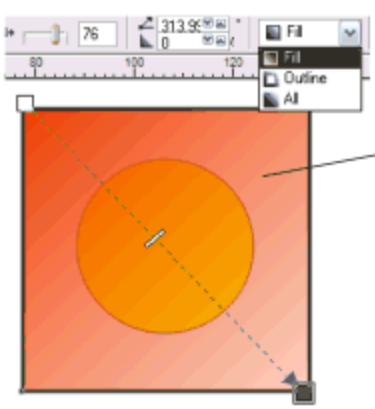
یہاں پر ویلیو سیٹ کر کے ہم لوگ Edge سے Transparency کو سیٹ کر سکتے ہیں جیسے تصویر میں ہے۔

Transparency Target

کسی بھی آبجیکٹ کو تین طرح سے Transparent کیا جا سکتا ہے۔

Fill

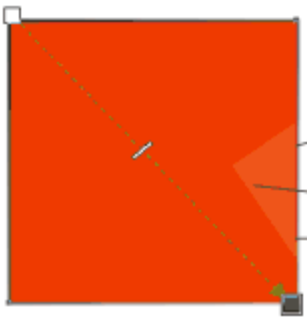
اس سے صرف آبجیکٹ کے اندر Outline کے بغیر Transparency دی جا سکتی ہے۔



Outline



اس سے صرف Outline کو Transparency دی جاسکتی ہے۔



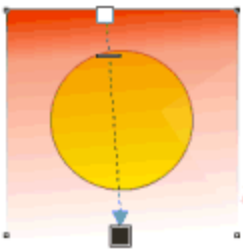
All

اس سے Outline & Fill دونوں کو Transparency دی جاسکتی ہے۔



Transparency Type

ہمارے پاس Transparency کے مختلف آپشنز ہیں جن کے ذریعے ہم لوگ ٹرانسپیرنسی دے سکتے ہیں۔آپ لوگوں کی خدمت میں مختصر طور پر ان کو بیان کرتا ہوں۔

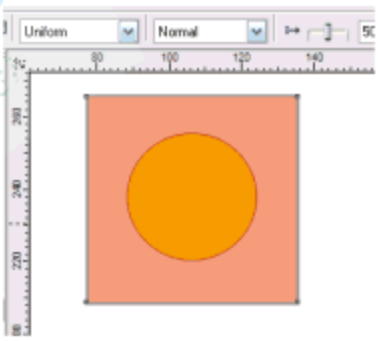


Linear

اس میں ایک طرف سے Transparency بڑھتی ہے جبکہ اس کی دوسری طرف کم ہوتی جاتی ہے یہاں تک کہ ختم ہوجاتی ہے۔

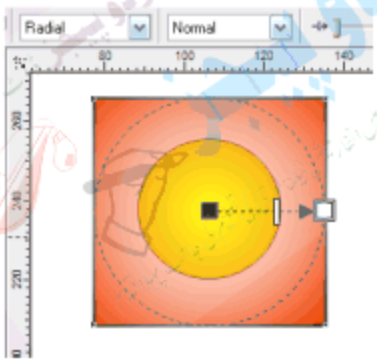
Uniform

اس میں بالکل برابر ہوتی ہے۔



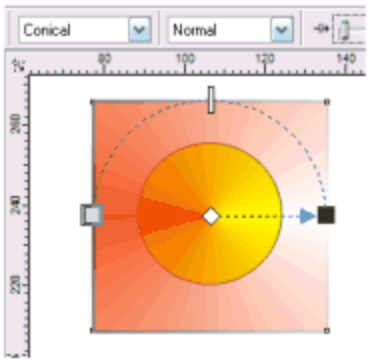
Radial

یہ دائرے کی شکل میں مرکز سے بڑھتی ہے۔



Conical

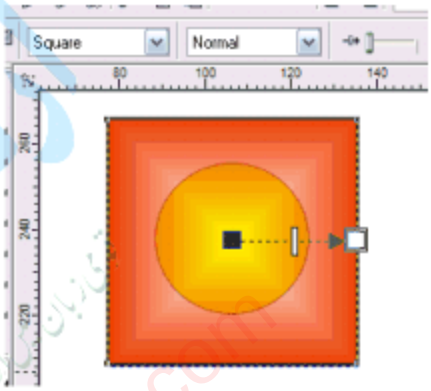
اس میں جناب نوکیلے قسم کے مرکز سے شروع ہوتی ہے۔



www.urdukitaabain.blogspot.com

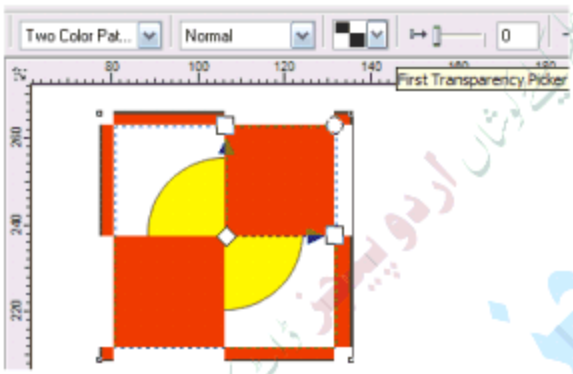
Square

اس میں مربع شکل کے مرکز سے شروع ہوتی ہے۔



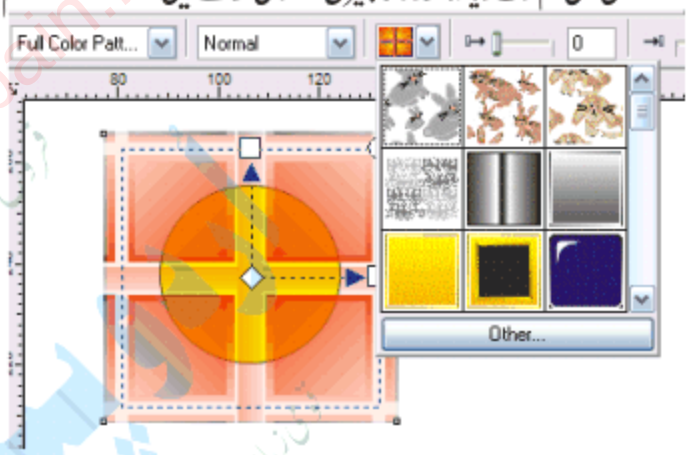
Two color pattern

اس میں ہم لوگ دو کلرز پر مبنی پیٹرن کو استعمال کر سکتے ہیں۔



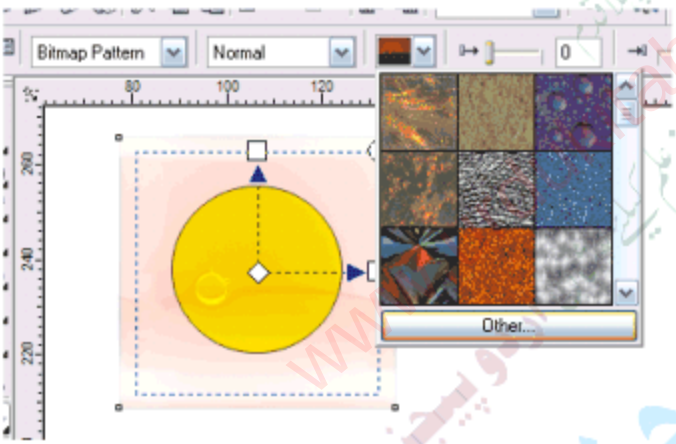
Full color pattern

اس میں ہم لوگ زیادہ کلرز والا پیٹرن استعمال کرتے ہیں۔



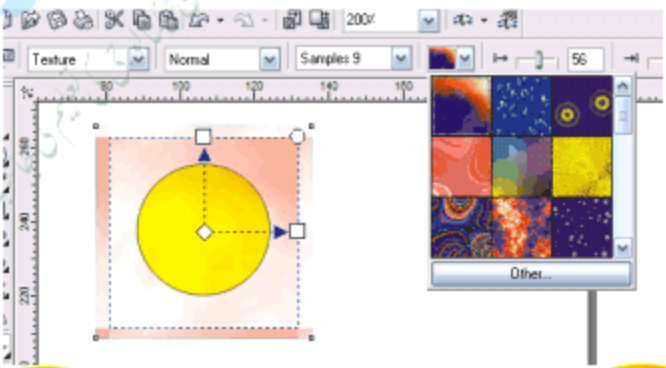
Bitmap pattern

ہم لوگ یہاں پر کوئی بھی تصویر Transparency کے اندر استعمال کر سکتے ہیں۔



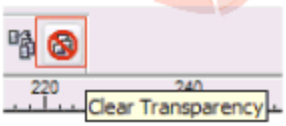
Texture

کورل ڈرا میں کچھ پہلے سے موجود ڈیزائنز کو Transparency کے اندر استعمال کر سکتے ہیں۔



Clear Transparency

اس پر کلک کر کے Transparency کو ختم کیا جا سکتا ہے۔



Class 3

بسم اللہ الرحمٰن الرحیم

السلام علیکم ورحمۃ اللہ وبرکتہ!!!

آج اللہ تعالیٰ کے فضل وکرم سے ہم لوگ تیسری کلاس میں داخل ہو چکے ہیں. انشاءاللہ اس کے بعد ہم لوگ عملی میدان کی طرف آئیں گے اور یہ سیکھنے کی کوشش کریں گے کہ کورل ڈرا میں چیزیں کس طرح ڈیزائن کی جاتی ہیں. تو آج ہم لوگ Guidelines اور Rulers کی طرف آتے ہیں. میں صرف آپ لوگوں کو وہ چیزیں بتاؤں گا جو ہم لوگ استعمال کریں گے بے مقصد چیزوں کو اس لئے یہاں پر بیان نہیں کرسکتا کہ اس طرح بات بہت لمبی ہوتی جائے گی.

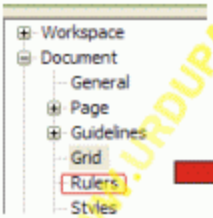
سب سے اہم چیز Rulers ہیں. آج ہم یہ سیکھیں گے کہ یہ کس طرح سیٹ کیے جاتے ہیں.

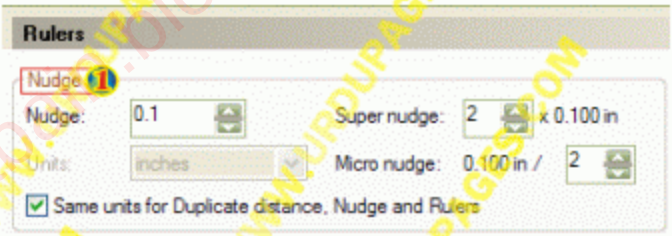


Ruler setup:

آپ لوگ View میں جا کر Grid & Ruler Setup پر کلک کریں. اس کے بعد یہ چیزیں آئیں گی:

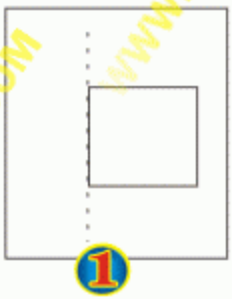
آپ لوگ Rulers کو سلیکٹ کرلیں. پھر ان چیزوں سے ہمیں واسطہ پڑے گا.

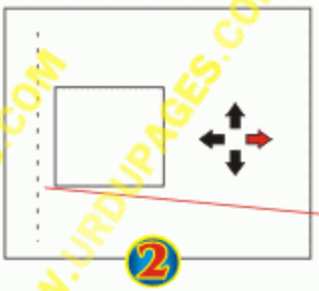




Nudge: 1

جب بھی ہم کوئی لائن یا کوئی چیز بناتے ہیں تو پھر ہم اوپر، نیچے، دائیں اور بائیں جانب Keyboard کے Arrow Keys کے ذریعے حرکت دے سکتے ہیں. ایک دفعہ جب ہم کوئی Arrow key دباتے ہیں تو پھر آبجیکٹ کو کتنے فاصلے پر Move ہونا چاہیے اس کے لئے ہمیں اس ٹول یعنی Nudge کو سیٹ کرنا پڑے گا. مثال کے طور پر میں نے ایک مربع شکل بنائی ہے اس کو آپ لوگ دیکھیں کہ کس طرح دائیں طرف میں نے بٹن کے ذریعے حرکت دی ہے.

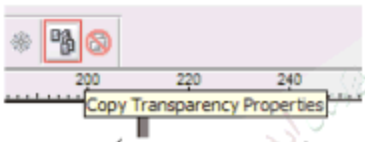




تصویر نمبر ایک میں میں نے ایک مربع شکل بنائی ہے. اور تصویر نمبر دو میں میں نے Right Arrow key سے اس کو حرکت دی ہے. اور اس کی سیٹنگ Nudge میں 0.1 انچ ہے. یعنی آبجیکٹ صرف ایک انچ کے دسویں حصہ پر چاروں طرف Move ہوگا.

Nudge میں جتنی Value بڑھاتے جائیں گے اتنے ہی فاصلے پر آبجیکٹ زیادہ دور ایک دفعہ Arrow key دبانے سے جاتا جائے گا.

Copy Rights : www.urdupages.com



Copy Transparency Propertires

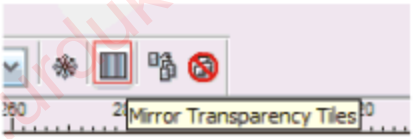
اگر آپ کے پاس ایک آبجیکٹ میں Transparency کی خصوصیات ہیں تو بالکل اسی طرح دوسرے آبجیکٹ میں کاپی کر سکتے ہیں. اس کا طریقہ یہ ہے کہ آپ پہلے اس آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں جس میں Transparency کاپی کرنی ہے. مثال کے طور پر ہمارے پاس یہاں پر پیلے رنگ کا دائرہ ہے اس میں Transparency سرخ رنگ کے مربع سے کاپی کرنی ہے. تو سب سے پہلے آپ اس طرح کریں کہ پیلے دائرے پر کلک کریں Pick tool سے. اس کے بعد Interactive Transparency tool پر کلک کریں. اس کے بعد یہاں پر کلک کر کے آپ کے پاس یہ نشان ➡ آئے گا. اب جناب سرخ رنگ کے مربع پر کلک کریں. یہ لو جی کام ہو گیا.











Mirror Transparency Tiles

اگر آپ نے Transparency types میں Texture کو سلیکٹ کیا ہے تو یہ ٹول کام کرے گا. اس سے ٹیکسٹر کو عکس کیا جا سکتا ہے.





تو یہ تھی جناب آج کی کلاس انشاءاللہ اگلی کلاس میں پھر ملاقات ہو گی...

www.urdukitabain.blogspot.com